

Official PlayStation®

№6 '98

РОССИЯ

de

de

de

newest
ow on STAGE

de

de

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Deathtrap Dungeon
G-Police

В НОМЕРЕ:

WarGames
Tenchu
Blasto
Streak
Rascal
Forsaken
Rogue Trip
Parasite Eve
Bio F.R.E.A.K.S.
World Cup '98
Need for Speed 3
Everybody's Golf
San Francisco Rush
Mortal Kombat 4



0005050 0

PlayStation — торговая марка Sony Computer Entertainment Europe



Official PlayStation™

№6 (5) Июнь '98



НОВОСТИ

Планета PlayStation

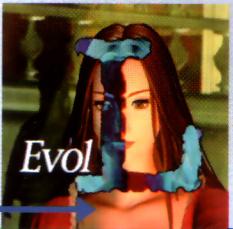
6



НОВИНКИ

Parasite Eve

16



Evol

НОВИНКИ

Rogue Trip

22



НОВИНКИ

Legacy of Kain: Soul Reaver

24



СКОРО

Tenchu

10



НОВИНКИ

Streak

19



НОВИНКИ

Mortal Kombat 4

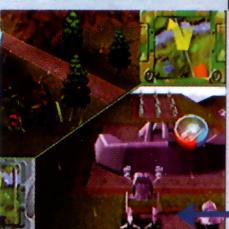
26



НОВИНКИ

Running Wild

30



НОВИНКИ
C: the Contra Adventure

15



НОВИНКИ

X-Men vs Street Fighter EX

21



НОВИНКИ

Forsaken

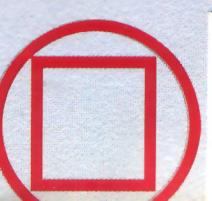
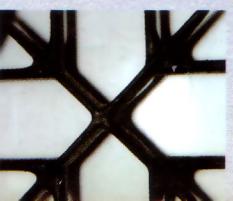
20

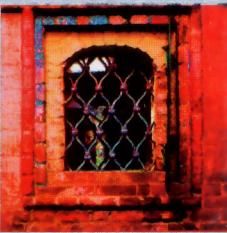


НОВИНКИ

Biofreaks

31





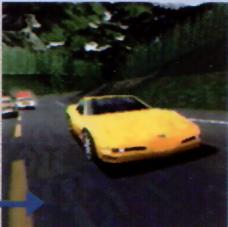
НОВИНКИ
Colony Wars:
Vendetta

32



ОБЗОР
Need for Speed 3

42



ОБЗОР

Powerboard Rasing

46



ОБЗОР
Everybody's
Golf

34



ОБЗОР
Rascal

38



ОБЗОР
World Cup '98

40



ОБЗОР
Shadow Master

52



**ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА**
Deathtrap
Dangeon

56

**ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА**
C-Police

78



КОДЫ

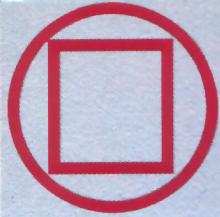
82



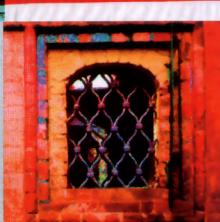
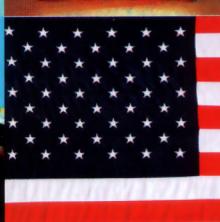
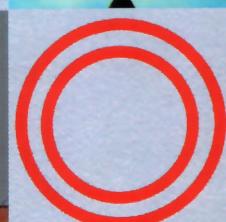
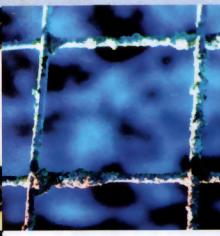
СПИСОК ИГР

| | | | |
|--------------------------------|----|-------------------------------------|----|
| Adventure of Alundra | 36 | Parasite Eve | 16 |
| Biofreaks | 31 | Powerboard Racing | 46 |
| Blasto | 18 | Pitfall 3D | 88 |
| Colony Wars: Vendetta | 32 | Running Wild | 30 |
| C: the Contra | | Rogue Trip | 22 |
| Adventure | 15 | Rascal | 38 |
| Croc | 92 | Resident Evil 2 | 48 |
| Carmageddon 2 | 5 | Resident Evil 3 | 5 |
| Deathtrap Dangeon | 56 | Rosco McQueen | 89 |
| Dead or Alive | 90 | San Francisco Rush | 50 |
| Everybody's Golf | 34 | Shadow Master | 52 |
| Forsaken | 20 | Streak | 19 |
| Final Fantasy VII | 88 | Star Wars: Masters of Toras Kasi | 89 |
| Final Fantasy VIII | 5 | Speedster | 92 |
| Formula Karts | 89 | Tenchu | 10 |
| G-Police | 78 | TOCA: Tooring Car Championship | 91 |
| Gran Turismo | 8 | X-Men va Street | |
| Grand Theft Auto | 89 | Fighter EX | 21 |
| Gex: Enter the Gecko | 89 | WarGames | 12 |
| Jet Moto 2 | 90 | World Cup | 40 |
| Legasy of Kain: Soul Reaver | 24 | Warhammer: Dark Omen | 88 |
| Mortal Kombat 4 | 26 | Z | 91 |
| Need for Speed 3 | 42 | | |
| Psybadek | 33 | | |





НОВОСТИ



Планета PlayStation.

Здравствуйте, наши дорогие читатели! В прошлом номере мы впервые попытались серьезно коснуться жизни PlayStation, посвятив сразу несколько страниц репортажу с весенней выставки игр в Токио. Как выяснилось, эта идея пришла вам по душе, и поэтому мы решили увеличить количество новостей в нашем журнале и надеемся, что вам это понравится. А если у вас будут какие-нибудь пожелания и замечания по этому вопросу, то не стесняйтесь, пишите нам, и мы постараемся сделать так, чтобы вам было интереснее читать наш журнал. Итак, начнем!

Sony подтверждает свою лидирующую позицию.

Каждой весной все крупные и мелкие компании объявляют миру о результатах своей деятельности за прошедший год. Производитель и разработчик PlayStation, корпорация Sony, также предоставила журналистам отчет о результатах своей работы. И то, что мы там смогли прочесть, наверное, сможет порадовать многих. Как выяснилось, за прошедший год прибыли компании возросли на 40%, и одной из главных составляющих такого успеха стала именно игровая приставка PlayStation. Кроме того, стало известно, что к весне этого года корпорация Sony уже сумела продать по всему миру более 30 миллионов приставок, а к следующему году эта цифра должна возрасти до 50 миллионов. Одним словом, PlayStation сегодня действительно стала самой массовой консолью нового поколения, и ее продажи, скорее всего, со временем опередят и поставленные ранее рекорды 16-битной эры. Тем не менее, по мнению аналитиков, пик популярности PlayStation скоро пройдет, и компании придется задуматься о создании ее замены. Те же самые аналитики предполагают, что следующее поколение игровых приставок от Sony может появиться в продаже уже в конце следующего года. Более того, за последнее время в прессу просочилась информация, что PlayStation 2 уже готова, и тихо ждет своего часа. В любом случае, Sony все это отрицает, так что говорить на эту тему всерьез пока не имеет смысла.

Electronic Arts и Square создают совместные предприятия.

Эту новость можно действительно назвать самым значительным игровым событием за последнее время. Два монстра индустрии видеоигр, японская компания Square и американское издательство Electronic Arts, решили объединить свои усилия и создать два совместных предприятия: одно в Японии, а другое в Америке. То, чем будет заниматься японское отделение этой новой компании, а именно распространением в Японии игр от Electronic Arts, нас, честно говоря, волнует мало. Однако основание американского отделения Square Electronic Arts, в конце концов, должно раз и навсегда разрешить древнюю как мир проблему видеоигр, а именно недостаточное количество переводимых на английский и прочие языки произведений от ведущего разработчика ролевых игр — Square. И уже в этом году

данное совместное предприятие сможет нас порадовать сразу тремя RPG (Parasite Eve, Xenogears, Brave Fencer Musashiden) и одной дракой (Bushido Blade 2). Но это не самое главное. Именно благодаря такому тесному сотрудничеству Square теперь удастся выпустить за пределами Японии восьмую часть своей знаменитой серии Final Fantasy, о которой мы поговорим чуть позже, намного раньше обычного, а именно спустя всего лишь два-три месяца после ее премьеры у себя на родине.

И хотя эта новость в первую очередь коснется пока лишь американских и западноевропейских игроков, в перспективе этот альянс способен сослужить добрую службу и нам, россиянам. Все дело в том, что знаменитое издательство Electronic Arts уже сегодня намерено всерьез заняться российским рынком игровых приставок. В частности, в качестве первого эксперимента компания обещает полностью перевести на русский язык третью часть знаменитой стратегической игры Populous, а также вторую часть Duneon Keeper, чьи версии для PlayStation должны будут появиться в продаже в течение первой половины следующего года. Так что будем ждать реальных результатов этой работы и надеяться, что когда-нибудь Electronic Arts сможет перевести на русский язык не только стратегию, но и какую-нибудь RPG, к примеру,

Final Fantasy VIII,

которую совсем недавно объявила к выпуску упомянутая выше компания Square. И хотя большинство деталей этого проекта пока остаются под завесой тайны, уже сегодня мы можем немного приоткрыть ее и рассказать вам все, что нам уже стало известно.



1. Предположительно Final Fantasy VIII будет выпущена уже этой зимой и будет занимать целых пять дисков.

2. Для ее создания была использована улучшенная технология, позаимствованная из FF7. Основным отличием между ними станет более детальная проработка персонажей.

3. Во время путешествий вам будет видна сразу вся ваша команда, а не только ее лидер.

4. Final Fantasy VIII изначально создавалась для игроков всего мира, поэтому Square решила отказаться от типично японских стандартов представления героев. В данной игре все персонажи будут похожи на реальных людей, а не на героев мультфильмов.

5. Мир игры намного более «футуристичен», чем в предыдущих сериях Final Fantasy. Эта игра будет уже не сказкой, а настоящей фантастикой.

6. Основной темой истории игры будет любовь и взаимоотношения между героями.

7. Главным героем игры будет 17-летний капитан корабля по имени Squall Leonhart.

8. Единственными героями игры, перекочевавшими в Final Fantasy VIII из прошлых серий, будут Cid, а также птица Chocobo.

9. В вашей команде будет около 30 героев, а в битвах будут участвовать сразу четверо из них.

10. Демо-версия игры поступит в продажу уже этим летом вместе с игрой Brave Fencer Musashiden.

В общем, уже совсем скоро мы сможем сами посмотреть на то, что нам готовят мастера из Square. И тогда мы обещаем вновь вернуться к этому многообещающему проекту.

Namco представляет Soul Calibur.

Знакомая всем владельцам PlayStation компания Namco начала тестирование в залах игровых автоматов продолжения своей популярной драки Soul Blade под названием Soul Calibur. И первые впечатления от игры у журналистов сложились сугубо положительные. Данный продукт, который будет довольно скоро переведен на PlayStation, отличается от своего предшественника более качественной графикой, более высокой скоростью и наличием абсолютно новой системы управления перемещения персонажами в трех измерениях. Теперь вам будет дана возможность не только легко уходить от ударов вбок, но и одновременно свободно перемещаться по рингу. Для осуществления данной возможности на практике игрокам достаточно всего лишь последовательно нажать пару раз на крестовину в том направлении, куда вы хотите переместить своего персонажа. После этого вы можете в любой момент остановиться в удобном для вас месте и продолжить бой. Остальные же нововведения в игровом процессе пока не разглашаются, так что придется подождать до официальной премьеры игры.

Activision проясняет ситуацию с Apocalypse.

Полтора года назад американское издательство Activision впервые анонсировало свой проект Apocalypse, главную роль в котором должен был сыграть знаменитый актер Брюс Уиллис. С тех пор эта игра уже не раз откладывалась, и вот сегодня мы снова можем вернуться к этому интересному проекту. Как сообщила нам компания, над разработкой этой игры теперь трудится новая команда разработчиков, которая ранее прославилась переводом на PlayStation игры MDK. Вместе с новой командой этот проект получил и совсем новое содержание. Теперь вместо того, чтобы сопровождать Брюса Уиллиса по многим уровням игры, в финальном продукте нам почастилился управлять самим знаменитым актером. Вместе с тем, Activision обещал еще более улучшить технологию, на которой будет построена эта стрелялка, чтобы к концу этого года мы смогли получить себе в библиотеку настоящий хит. Будем ждать.

Resident Evil 3 уже не за горами.

Японская компания Capcom официально объявила о начале работы над третьей частью знаменитой на весь мир приключенческой игры Resident Evil для платформы PlayStation. И хотя пока еще неизвестна точная дата выхода этого произведения в свет, можно смело сказать, что это произойдет только в следующем году. А пока Capcom начал активно собирать новую команду его создателей, чтобы и в третий раз напугать нас до смерти и заодно сделать великолепную игру.

Carmageddon 2 будет и на PlayStation!

Или по крайней мере так нам обещает европейское издательство SCI, ответственное за создание первой части игры. Во второй же части этой знаменитой гонки компания обещает предоставить игрокам больше трасс, больше машин и более качественную графику. Выход данной игры для PlayStation намечен на конец этого года. К сожалению, ничего большего об этом проекте мы пока сказать не можем.

Sierra намерена делать игры для приставок.

Крупнейшее издательство компьютерных игр Sierra недавно объявило о своих планах вернуться на рынок игровых приставок, и конкретно PlayStation. Первым же проектом, официально заявленным к выходу на 32-битную консоль, стала многообещающая стрелялка от первого лица Half Life. Теперь компании осталось только найти команду разработчиков, которая смогла бы перенести это произведение с PC на PlayStation. Как только она найдется, мы сразу вам об этом сообщим.

Интервью

с Kazunori Yamauchi, создателем знаменитой игры Gran Turismo.

Official PlayStation:

— Не могли бы вы представить нам вашу команду разработчиков? Сколько в ней всего человек и над какими еще играми они работали?

Kazumi Yamauchi:

— Всего в нашей команде 15 человек. Все они до Gran Turismo работали над двумя гонками — Motor Toon Gran Prix и Motor Toon Gran Prix 2 для PlayStation. Их средний возраст около 30 лет.

OP: Почему вы выбрали для своей игры имя Gran Turismo? Знакома ли вам многолетняя история этих двух слов?

KY: Да, я думаю, что мы знаем, что означают эти слова. Мы дали такое название своей игре, чтобы подчеркнуть тот факт, что Gran Turismo является не просто гонкой, а игрой, посвященной автомобилям. Мы вообще не имели цели создания простой гонки. Этот продукт посвящен именно машинам, а не гоночным соревнованиям.

OP: Расскажите, пожалуйста, поподробней о том, как вам удалось договориться с различными производителями автомобилей, чтобы их машины оказались у вас в игре. Была ли вам доступна какая-нибудь секретная информация для того, чтобы полностью воссоздать в игре поведение каждой конкретной модели автомобилей? С какой из компаний было легче всего работать, а с какой — труднее?

KY: Когда мы впервые начали переговоры с производителями машин, такой компании как Sony Computer Entertainment, еще не существовало, а сама приставка PlayStation еще только находилась в разработке. Поэтому для начала нам пришлось долго объяснять каждому производителю, что такое PlayStation и какую конкретно игру мы хотим для нее разработать. И только после этого мы перешли к конкретным переговорам с соответствующими отделами компаний. Тем не менее, реакция производителей автомобилей была более позитивной, чем мы ожидали. И все равно на все переговоры нам потребовалось потратить около двух лет.

OP: На каких автомобилях, представленных в игре, вы сами успели прокатиться? Каким из них вы сами отдаете предпочтение?

KY: Раньше я ездил на машине марки Nissan Skyline GT-R. Потом я попал в аварию и перешел на Mitsubishi FTO. Наш программист ездит на автомобиле марки Honda CR-X, а дизайнер катается на Mazda DEMIO. Все они присутствуют в игре.

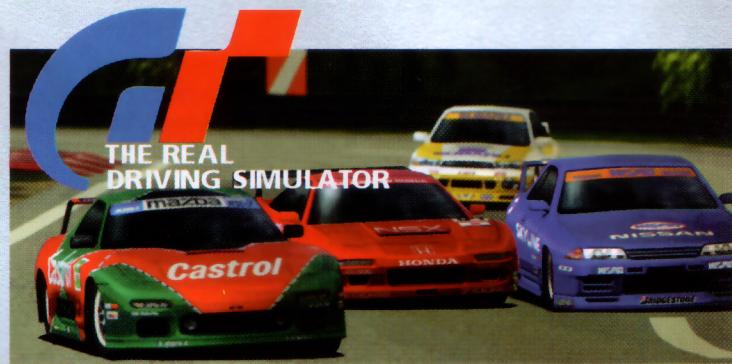
Мои же самые любимые марки машин — Nissan Skyline GT-R и TVR Griffith.

OP: Какие новые машины увидят в игре европейцы? Останутся ли в игре все прежние марки автомобилей?

KY: В европейской версии игры будут две дополнительные машины, какие именно — не скажу. Поиграйте сами и узнаете.

OP: Являются ли звуки, используемые в игре, реальными?

KY: Безусловно. Мы записали все звуки, которые издает каждая конкретная машина при езде. Тем не менее, если разные машины используют один и тот же двигатель, их звуки будут одинаковыми.



OP: Являются ли трассы в игре придуманными, или сконструированными на основе реальных?

KY: Мы специально изучили все известные японские гоночные трассы, но ни одна из них не была использована в игре. Хотя для трассы Trial Mountain мы взяли за прототип старую трассу Nürburgring Circuit.

OP: Сколько вам потребовалось времени на создание такой технически проработанной гонки? С какими проблемами вы при этом столкнулись?

KY: Два года. Основываясь на полученном нами опыте по созданию двух гонок (серия Motor Toon), мы сконцентрировали свои усилия на воссоздание в игре всех основных моментов гоночного симулятора и подняли все это на новую высоту.

OP: Что, по вашему мнению, является основным достоинством игры Gran Turismo? Пришлось ли вам чем-либо жертвовать при разработке своей игры именно для PlayStation.

KY: Главные достоинства нашей игры такие: реалистичная графика, реалистичное поведение машин и быстрый «движок». Всего этого мы и хотели добиться.

OP: Какова средняя частота смены кадров в игре?

KY: Для версии NTSC — 30 кадров в секунду, а для версии PAL — 25 кадров в секунду. Иногда скорость вывода графики немного падает, но, в общем, Gran Turismo идет именно на такой скорости. Еще в игре есть дополнительный тайный режим, в котором графика выводится в два раза быстрей и на более высоком разрешении.

OP: Заставляя игроков проходить множество тестов для получения лицензии перед реальным участием в чемпионатах, не боитесь ли вы, что они быстро потеряют интерес к игре? Или по-другому. Сколько времени среднему игроку нужно посвятить тренировкам, чтобы затем легко соперничать с компьютером?

KY: Только лишь режим arcade в нашей игре развит намного шире, нежели в других гоночных играх. Действительно, для получения прав на вождение автомобилем в нашей игре нужно потратить приличное количество времени. Однако для того, чтобы игрок смог получить удовольствие от вождения автомобилей с реалистичной физической моделью поведения, немного тренировки не повредят. В реальной же жизни перед участием в настоящих гоночных соревнованиях вам так же пришлось бы потратить уйму времени на тренировки.

OP: Какая гоночная игра произвела на вас наибольшее впечатление?

KY: Formula 1 (Amiga) и World Circuit (PC), обе от MicroProse.

OP: Расскажите о ваших планах на будущее. Будете ли вы разрабатывать продолжение Gran Turismo?

KY: Я надеюсь продолжить создание симуляторов, будь то автомобилей или, скажем, человека. Я хотел бы создать продолжение Gran Turismo, но эта идея пока лишь находится у меня в голове. Но если я все-таки соберусь делать Gran Turismo 2, я намерен включить в нее намного больше американских и европейских марок автомобилей.

WORLD CUP 98

**Продолжение
знаменитой
серии *FIFA***



ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ:

Компания БУКА, Москва, 115230,
Каширское шоссе, 1, корп.2
тел. (095) 111-5156
факс (095) 111-7060

E-mail: buka@dol.ru
Internet: www.buka.com

EA
ELECTRONIC ARTS™

БУКА



СПРАШИВАЙТЕ
В МАГАЗИНАХ:

GAMELAND Москва

Ул. Новый Арбат, 15
С.к. Олимпийский, подъезд 8, "Новый Колизей"

ДЕЛКОМ Москва

"Игромания", Рязанский пр., 46, Торговый комплекс

ДЕНДИ Москва

Ул. Красная Пресня, 34
Ул. Петровка, 12
Ул. Никольская, переход м.Театральная
Ул. Декабристов, 10/2
Ул. Ленинский пр., 99

СОЮЗ Москва

Ул. Старый Арбат, 6/2
Ул. Дмитровское шоссе, 43
Ул. Ленинградский пр., 33а
Ул. Проспект Вернадского, 86, стр.2
Ул. Мичуринский пр., 44а
Ул. Ярцевская, 9

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР Москва

Ул. Новокосинская, 36
Ул. Люблинская, 157
Ул. Жулебинский бульвар, 9

ФИЛПОРТ Москва

Ул. Большая Якиманка, 26, "Дом Игрушки"
Ул. 2-я Филевская, 12, корп.2

ФИЕСТА-2 Москва

Ул. Сокольническая пл., 4, "Зенит"

STIC Новокузнецк

Ул. Проспект Металургов, 20
Ул. Проспект Металургов, 34, "Детский Мир"
Ул. Кирова, 36, "Премьер"

LITEPRO Ст. Петербург

Универмаг "Гостинный Двор" Невская линия

ЛВТО Ст. Петербург

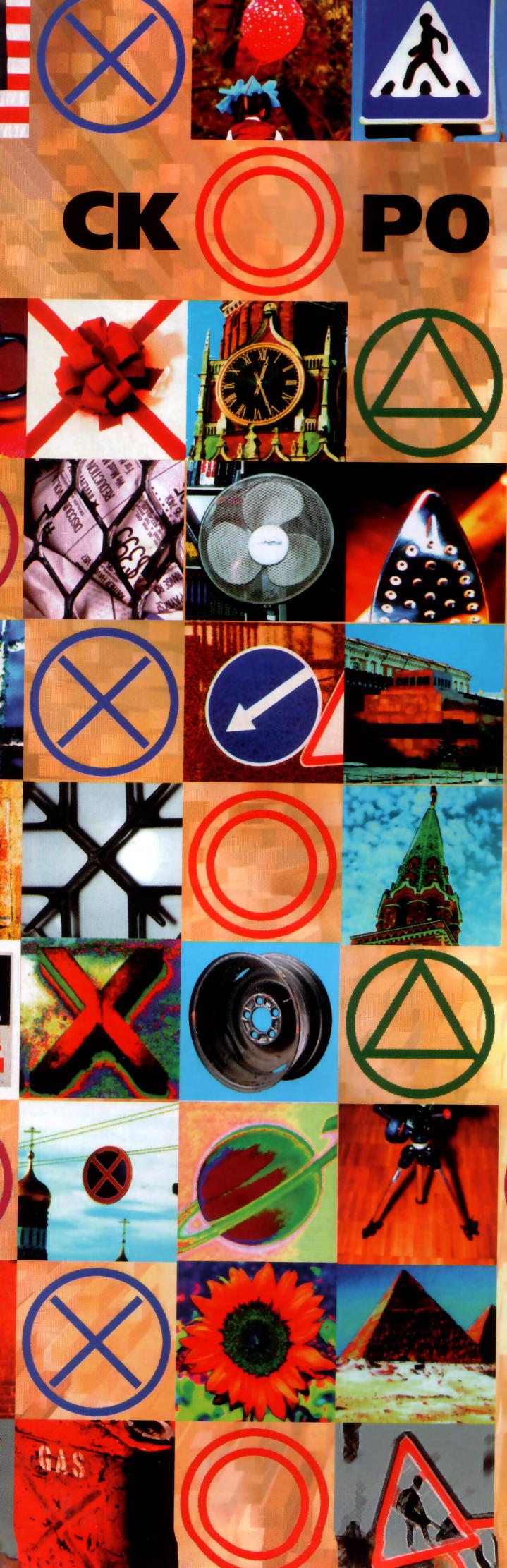
Торговая группа "48 часов"

БИТМАН Москва

Сеть магазинов

ДИАЛ Москва

Ул. Строителей, 11, корп. 1
Ул. Садовая Картенная, 20
Ул. Новослободская, 1419
Ул. Краснопрудная, 12, стр. 1
Ул. Молдавская, 4
Олимпийская деревня, 4



СКРО

TEN

Пожалуй, среди всех производителей видеоигр самыми непредсказуемыми являются разработчики из Японии. Какие только идеи не приходят в их гениальные головы! Каких только новшеств за последние годы не перепробовала публика! Можно сказать, почти все новации приходят к нам именно из Страны восходящего солнца. Стоит учесть при этом, что японский рынок настолько закрыт, что далеко не все творения игровых мастеров выходят за пределы страны. Многие игры так никогда и не увидят англоязычную публику. Количество шедевров, вышедших только в Японии, просто угрожающе велико. Разумеется, далеко не все они вообще способны понравиться американской публике, настолько эти игры специфичны — взять хотя бы излюбленные японские драки роботов, но некоторые проекты все же заслуживают появления и за пределами своей роди-



ны. Так или иначе, но процесс более широкого вовлечения Японии в игровой рынок Запада уже начался, и все больше интересных неординарных проектов обретают известность как в США, так и в Европе. Одной из таких оригинальных игр является *Tenchu*, совсем недавно выпущенная в Японии Sony Music Entertainment экстраординарная игра о японских ниндзя.



Несмотря на всеобщую романтизацию времен древних японских легенд, суровая правда периодически напоминает о себе. Ниндзя — это не пылкий герой с добрым сердцем, этакий Робин Гуд, помогающий неимущим. Это обычный наемный убийца, очень ловкий

СНУ

ИЗДАТЕЛЬ: Activision

РАЗРАБОТЧИК: Acquare

и быстрый, владеющий неповторимым стилем боя, направленным на скорейшее уничтожение противника, фактически, человек-невидимка, умеющий отлично прятаться даже на многоголовой улице, способный буквально раствориться в воздухе в том случае, если это понадобится. Его оружие — не чета теперешним грубым пистолетам да автоматам. Элегантный меч, заточенные до смертельного блеска лезвия остроконечных металлических звездочек, дротики с мгновенно действующим ядом и прочие неизменно симпатичные предметы. Ниндзя — это своего рода джентльмен, крупный специалист и интеллигент. Убийство для него — не просто работа, это искусство, не ремесло, а призвание. Посему сделать игру о таком рыцаре, подлинно воспроизведя атмосферу чуть ли не ритуа-



нигде сам его факт не является наградой для игрока. Это вам не мультишний Mortal Kombat — в Tenchu момент лишения человека жизни прорисован настолько реалистично, что кровь в жилах стынет. Такого количества вариантов для осуществления зловещего замысла не даст вам никакая даже самая сложная система комб. Tenchu в этом вопросе абсолютный чемпион. Правда, чтобы хоть как-то смягчить эффект от этого безумия, создатели игры предложили нам вполне безобидный сюжет, который, по идеи, должен создать мотивацию всех этих убийств, однако его наличие вряд ли помогает. Видите ли, наши герои таким образом спасают своих возлюбленных. Утешает лишь одно — всю игру теоретически можно пройти, не совершив ни одного убийства (за исключением финального босса, разумеется). Но такой вариант потребует от вас даже больше умения, чем просто элементарное



ла убийства, необыкновенно сложно. Я уже не говорю о том, что справиться с такой работой способны только те люди, которые способны понять все психологические аспекты этой сложной профессии. Одним словом, если кто-то и способен создать хорошую и достоверную игру о ниндзя, то только японцы. В Tenchu работа по воспроизведению всех тонкостей профессии произведена необыкновенно добротно.

Tenchi претендует на звание самой жестокой игры всех времен. Такого количества крови, трупов и убийств вы не увидите ни в одной другой игре. Пусть в файтингах красная жидкость льется реками, но нигде убийство не возведено в такую степень,



уничтожение всех противников. Как такое может быть? Да очень просто. Дело в том, что главное из искусств настоящего ниндзя заключается в том, чтобы уметь идеально скрываться от людских глаз. Овладеть им намного сложнее, чем научиться размахивать мечом. Здесь вам потребуется концентрация, ловкость и даже немного ума. «Правильный» ниндзя никогда не станет бродить по улицам, привлекая к себе внимание, он постарается избежать людных мест и будет гулять по крышам домов, пробираться темными переулками, будет делать все, чтобы достичь своей цели незамеченным.

Игра поражает своей атмосферой, которая строится из самых мельчайших деталей. Уже черно-белая заставка, показывающая красоты японской природы впере-



мешку с древними видами оружия, создает определенное настроение. Поразительные мелодии, являющиеся типичным примером смешения народных японских мотивов и современной музыки, также помогают наилучшим образом втянуться в игровой мир. Парадоксальное всего же то, что игра не стремится поражать яркими красками, как тот же Tomb Raider, от которого Tenchi многое взяла. Напротив, игра практически черно-белая, во всем окружающем мире преобладают исключительно оттенки серого цвета. Редкие вкрапления в уровнях резких и ярких цветов смотрятся просто потрясающе. Если бы в Tomb Raider наличие какого-нибудь особенного



кустика вы наверняка и не заметили бы, то TENCHU сразу заставляет обратить внимание на распустившийся розовый куст сакуры. И хотя полигоны не способны передать ни реалистичной формы, ни даже как следует четко нарисовать контуры растения, эффект ошеломляет. Еще одна отличительная деталь — звуковая гамма. Хотя создатели action-ориентированных игр не любят, когда действие не сопровождается дикими воплями жертв под музыку в стиле техно, разработчики TENCHU решили привнести в звуковое оформление элементы атмосферности. Надо отметить, что получилось это блестяще. Шаги вашего героя по мостовой, суматошное цоканье туфелек испуганных японских женщин, взывающих о помощи, крики самураев, решивших порубить вас в капусту — все это происходит буквально в полной тишине, лишь изредка прерываемой веем ветра или скрипом открывающейся двери. Несмотря на то, что большая часть действия имеет место под открытым небом, ощущения получаются такие, будто вы прорыгаетесь через глубокое подземелье, полное опасных монстров. Необыкновенно точно воссозданная архитектура построек, вписанных в структуру уровней, наилучшим образом обеспечивает поддержание памяти игрока о том, где он, собственно говоря, находится. Вообще-то, первоначальный проект TENCHU намеревался забросить японского ниндзя в Америку, прямо в центр Нью-Йорка, но потом разработчики поняли, что даже жителям США будет интереснее наблюдать за похождениями жутких героев в необычной обстановке японских городков и деревень. Здесь создатели игры не ошиблись.

Два героя, предоставленные авторами TENCHU в ваше распоряжение, весьмалично отличаются друг от друга. В целом, их отличия почти идентичны тем, что имелись между героями *Nightmare Creatures*, однако здесь они касаются также и стиля игры, который диктуется тем или иным персонажем. Rikimaru, мужской персонаж, медлителен и слегка неуклюж, но зато носит тяжелый меч, способный расправиться с противником за короткий срок и физически силен. Девушка же Ayame экипирована сразу двумя кинжалами, отлично прыгает,

быстро бегает и вообще представляет из себя идеал комсомолки, студентки, спортсменки. Если не учитывать ее незаурядные способности к массовым убийствам. Разумеется, силенок у нее поменьше, чем у гиганта Rikimaru, но постоять за себя она, бесспорно, сможет. У каждого из героев помимо основного оружия имеется также и солидный боекомплект из подручных предметов, запас которых можно пополнить в некоем импровизированном магазине по окончании каждой из миссий. Надо сказать, что разнообразие здесь царит большое. Вы можете экипироваться звездочками, гарпунами, ядовитыми стрелами, дымовыми шашками и множеством других полезных предметов. Особенную гордость у разработчиков TENCHU вызывает классическое приспособление для карабкания по отвесным стенам, без которого настоящему ниндзя не жизнь. Предмет



фическом языке (но это Activision точно исправит), а вы потом, соответственно, выполняете все указания. Такая вот школа повышения квалификации без отрыва от производства.

Необыкновенно хороша в TENCHU одна деталь, без которой игра точно потеряла бы свое лицо. Дело в том, что драться с будущими жертвами совершенно не обязательно.

Вам достаточно лишь подойти сзади незамеченным и.... Тут-то и начинается самое интересное. Со зверством, присущим исключительно японскому ниндзя, герой подойдет к жертве и спокойно перережет ей горло, вспорет живот, отрубит голову, воткнет в тело меч, одним словом, доставит радость зрителю. Надо сказать, что зрелище хоть и ужасное, но безумно захватывающее. До такой степени, что оторваться от игры невозможно. Хочется найти еще один прием, еще один способ умерщвления, а потом еще один, и еще. Благо, их в TENCHU много.

Среди явных недостатков игры можно отметить лишь два, но весьма значительных.

Во-первых, качество графики зачастую оставляет желать лучшего. В связи с тем, что уровни в игре получились очень большие (а всего их в TENCHU восемь), в память PlayStation разработчикам удалось вместить весьма незначительное количество текстур, причем в большинстве своем выполненных в низком разрешении. Полигональные модели бойцов выглядят вполне приемлемо, однако управление ими также не подарок. Поворачиваются они слишком медленно, а враги бегают по сторонам очень быстро — вот и получается дискриминация. Но самые большие нарекания связаны с камерой. Именно она постоянно подводит, исключая из своего поля зрения как ваш персонаж, так и того, кто с ним в данный момент борется. В связи с этим стена на пути во время боя становится чуть ли не непреодолимым препятствием. В остальном же игра радует. Оригинальности в ней целое море. И если вас не пугает вид крови, причем в особо больших количествах, TENCHU должна вам понравиться. А поскольку Activision обещала несколько доработать игру перед ее выпуском осенью этого года, мы можем надеяться, что нас ожидает очередной хит, причем весьма высокой пробы.



очень прост по своей сути, но требует некоторой тренировки для полноценного использования. Каждый раз, когда вы решите воспользоваться веревкой с гарпунчиком, камера в игре переключается на вид от первого лица и, видимо, с помощью лазера показывает место, в которое вы можете метнуть якорь. Подгадать нужное место нелегко, поскольку гарпун, запущенный в стену чуть ниже необходимого уровня, просто не даст вам возможности забраться на очередную крышу. Со всеми премудростями такого альпинизма можно ознакомиться в специальном тренировочном режиме, сделанном опять-таки на манер *Tomb Raider*, но в типично японских традициях. Есть учитель, который все радостно объясняет на чистейшем иерогли-





PAL



COMPUTER
ENTERTAINMENT



СК ОРО



WARGAMES

DEFCON 1

ИЗДАТЕЛЬ: *Electronic Arts*

РАЗРАБОТЧИК: *Interactive Studios*

Многие наши читатели, наверное, помнят старый фильм ранних 80-х под названием *War Games*. В свое время этот фильм произвел настоящий фурор. Как переживали зрители, когда главный герой фильма *Matthew Broderick* чуть не привел весь мир в состояние войны нажатием одной кнопки.

Теперь, почти через двадцать лет после фильма, компания *MGM Interactive* приступила к воплощению старой идеи в новую виртуальную жизнь. На сей раз военный суперкомпьютер *WOPR* опять решил пошалить. Как это было в «Терминаторе», компьютер решил истребить людей. Конечно, это решение вполне оправданно, ведь постоянной задачей компьютера была проб-



учел двух вещей: человеческая непредсказуемость и огромное количество людей на планете. Так вот и получилось, что людям — численный перевес и устаревшую технику, а компьютеру — свежеразработанных роботов с мощным оружием, но мало. Да, что касается людей, они, конечно же, сразу одумались, пообещали больше не воевать, но что толку разговаривать с компьютером? Поэтому им пришлось не только жить мирно, но и объединиться против компьютера опять-таки с целью войны. Вот такой вечный круговорот (наверное, компьютер был не дурак). Гуманоиды организовали свой повстанческий центр под названием *NORAD*.

В игре можно играть за одну, и за другую сторону.

На сегодняшний день игра находится в стадии разработки. Но то, что уже сделано сейчас, уже впечатляет. Впервые на платформе *PlayStation* появилась трехмерная стратегия в реальном времени. Это значит, что ландшафт стал трехмерным, полигональными стали модели юнитов. Ландшафт уже не представляет со-

бой плоскую картинку, на которой схематически обозначены горы, реки, теперь реально можно разглядеть холмы, на которые юнитам придется подниматься. Даже видно как изменяется их положение в пространстве в зависимости от наклона плоскости. Именно полигональная модель ландшафта позволила осуществить изометрический вид на поверхность, причем существует возможность его изменения. Можно приблизиться к поверхности, чтобы рассмотреть детали, а можно повернуть весь ландшафт по или против часовой стрелки. Следует заметить,

что такой свободы в играх подобного рода еще не было. Следующее нововведение, которое реализовали разработчики — это



лема человеческих войн. Поэтому электронный гений нашел только один выход — истребить людей. Вот такой незамысловатый, даже можно сказать, злободневный сюжет. Конечно, компьютер прежде чем начать войну очень сильно постарался. Он изолировал людей от производства, блокировал связь — словом навредил, как только мог. Но этот кусок металла с кремнием не



реальность масштабов. Вспомните, как это было в *Red Alert*. Солдат размером чуть ли не с танк, здание микроскопических размеров, в которое юнит и зайти-то нормально не мог. *Interactive Studios* пошли другим путем. Они увеличили масштаб ландшафта. Точка зрения находится на небольшой высоте. Иногда даже горы оказываются выше вас. Поэтому юниты и здания показаны не схематически, а в реальном масштабе. Например, можно увидеть, как танк заезжает в боксы — именно заезжает, а не пропадает. Вторая вещь, которая ощущается с

реальным масштабом — это эффект присутствия. Почти во всех стратегических играх мы были простыми наблюдателями битв. Но здесь, когда видишь свои войска вблизи, начинаешь жить с ними. Фактически, War Games немного похожа на стратегию, аркаду и симулятор вместе взятые.

Об игровом процессе говорить пока рановато. Во-первых, мы пока не видели всех юнитов и зданий, поэтому почти ничего не можем сказать о балансировке. Можно сказать, что и в юнитах произошли отклонения от стандартных форм. Различные войска стали выполнять различные функции. Иными словами, если гранатометчики легко побеждают огромных роботов, то это не значит, что они будут столь же эффективны и против пехоты. Количество юнитов в иг-



живают полигональные юниты, то бывш танки и роботы. Во-первых, дизайн у них просто отменный. Роботы похожи на механических монстров, которых создало большое компьютерное воображение, а танки — на нормальную человеческую технику, правда, из будущего. Во-вторых, двигаются они просто превосходно. Они никогда не пересекают с места на место, а плавно разворачиваются и медленно едут. Как было сказано выше, в зависимости от поверхности их положение и размеры изменяются. Если танк или робот забираются в гору, то видно, как они увеличиваются и наклоняются. При стрельбе они немного откатываются назад из-за отдачи. При приближении можно увидеть, как у машины вращаются колеса. Вся неоткрытая территория покрыта красивым белым туманом. Когда территория еще не исследована, туман очень плотный, по мере продвижения он рассеивается. Открытая территория становится видной всегда. Но если на ней никого нет, то туман становится полупрозрачным. Взрывы уже сейчас отвечают самым последним требованиям. При уничтожении юнита или здания виден не только сам взрыв. При этом видны части разлетающегося юнита, а иногда и сам юнит, подброшенный взрывом, а если было уничтожено здание, то видно как оно рушится.

Что касается интерфейса, то он достаточно удобен. Разобраться в нем нетрудно. Консоли выплывают в самом удобном месте экрана.



ре разработчики обещают огромное — аж 32! Количество уровней приближается к этому же числу.

А теперь, пожалуй, о самом интересном, о графике. Тут опять-таки не все заверше-



но, и наблюдаются откровенные недостатки. Но у команды разработчиков еще есть время, потому что игра выйдет, видимо, только летом. Но тем не менее. К сожалению, не все объекты в WarGames полигональны. Самые маленькие юниты изображены в виде спрайтов и пока они слабо анимированы. Анимация — дело поправимое, а вот спрайты так и останутся. Деревья

на фоне царящей трехмерности смотрятся просто похабно, а вода непрозрачна и почти не двигается. Ну, хватит о грустном, будем надеяться, что все это исправится. Достойного внимания заслу-

гает ландшафт нарисован очень реалистично. Хорошо видны дороги, которые совпадают с масштабом. Они достаточно удобны. По ним можно прийти к противнику, и некоторые юниты двигаются по ним быстрей.

А теперь о дизайне. Для такого рода игры он вполне обычен. В нем существует разделение на человеческое и компьютерное. Компьютерные монстры — уродливые роботы, ну прямо как из «Звездных Войн»! А человеческая техника больше всего напоминает нашу современную с небольшими наворотами. Все изображено в стиле будущего, и чего-то особенно стильного замечено не было. Здания обеих сторон почти ничем не отличаются. Интересным образом



они строятся. Сначала появляются контуры, которые постепенно заполняются текстурами. И интересным способом добываются деньги. Так как компьютер отрезал людей от ресурсов, то их единственным



выходом было взламывание компьютерных центров и выкачивание оттуда денег. У вас есть особый юнит — хакер. Его нужно направить в один из компьютерных центров, которые разбросаны по всей карте, где он сможет достать необходимое количество денег.

И в заключение можно сказать, что эта игра займет видное место среди стратегий подобного рода. На PlayStation это первая игра с трехмерным ландшафтом. Выполнена она довольно качественно уже сейчас. Но, тем не менее, посмотрим что же будет дальше, ведь с игровым процессом и с балансировкой сил пока не все ясно.



НОВИНКИ

C: THE CONTRA ADVENTURE

15



PARASITE EVE

16



STREAK

19



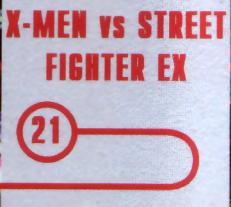
FORSAKEN

20



LEGASY OF KAIN:
SOUL REAVER

24



MORTAL
KOMBAT 4

26



RUNNING WILD

28



COLONY WARS:
VENDETTA

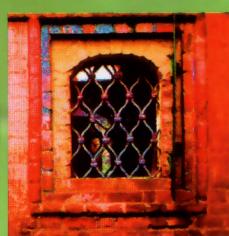
32



PSYBADEK

33





НОВИНКИ



C: THE CONTRA ADVENTURE

Жанр
Стрелялка

#Игроков
1

Издатель
Коламби

Разработчик
Appaloosa Interactive

Совместима с
картой памяти

Как вы помните, первая часть серии Contra от Appaloosa Interactive была далека от совершенства. Слабенькая графика, стандартный игровой процесс — все это только усиливало неприятные впечатления от простоватой аркады. Однако на этот раз, похоже, основные ошибки исправлены, и в конечном итоге мы, возможно, увидим нечто более серьезное.

Основные принципы игрового процесса, впрочем, нисколько не изменились. Более-менее обычная скроллинговая стрелялка, в которой вам приходится сражаться с многочисленными врагами-инопланетянами. Сами разработчики утверждают, что, оставив нетронутой довольно простую идею, они изменили практически все, что не нравилось игрокам в первой части. Прежде всего, обещается отзывчивое и логичное управление, что само по себе немало, особенно если вспомнить свои переживания по поводу старенькой первой части игры.

Уровни должны оказаться очень и очень разнообразными. Интерактивное окружение, многочисленные монстры и объекты, которых придется использовать для уничтожения своих врагов — все это просто превосходно. Но на этом Appaloosa Interactive не остановилась и привнесла некоторые изменения, которые ставят под сомнение строгость определения жанра. Дело в том, что некоторые из уровней будут представлять собой часть игры, знакомую нам по серии Tomb Raider и по множеству других подобных ей игр. Итак, вид от третьего лица, полная трехмерность, свобода передвижения и полигональные монстры. Так что есть над чем призадуматься. Модные веяния



времени оказали свое влияние и на старенькую Contra, которая стала практически неузнаваемой. Однако возникает немало сомнений по поводу того, удастся ли разработчикам должным образом реализовать трехмерную часть игры».



Следует ожидать многочисленных изменений и в графическом оформлении игры. Насколько можно судить по картинкам, в C: The Contra Adventure разработчики все-таки достигли определенных успехов в создании приятной



для игрока графики. Вообще-то, справедливые сомнения в том, что графику для двухмерной стрелялки сделать не так-то просто, не оправдываются. Прежде всего, потому, что если два года назад игрок мог удовлетвориться примитивным внешним оформлением игры, то теперь графические стандарты стали чуть ли не основным критерием оценки игры. Разработчики Contra выбрали самый длинный и сложный путь. Вместо того, чтобы, повинуясь требованиям сегодняшнего времени, быстренько сделать что-нибудь трехмерное в стиле Tomb Raider, они решили создать обычную аркадную стрелялку, которая не будет блестать своими технологическими наворотами, но будет выполнена на современном уровне, если говорить о дизайне, стиле и самом игровом процессе.

На данный момент неизвестно точно количество игроков в C: The Contra Adventure. Сами разработчики ничего по этому поводу не говорят, однако если предположить, что создатели игры не заботятся о многопользовательском режиме, то можно считать, что Contra будет представлять интерес для очень узкого круга игроков. С другой стороны, уже сейчас можно достаточно высоко оценить игровой процесс при условии, что режим для двух игроков все-таки будет присутствовать в игре.

Что же мы увидим в итоге? Уже сейчас можно с уверенностью говорить, что создатели игры соответствующе отнеслись к многочисленным отзывам игроков, которые заметили все промашки и ошибки разработчиков в первой части Contra. И именно поэтому C: The Contra Adventure стоит подождать.





НОВИНКИ

PARASITE EVE

Жанр
RPG

#Игроков

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Square

Совместима с
карты памяти



Кинематограф и компьютерные игры. Тема, обглоданная журналистами со всех сторон. Что лучше — игры по фильмам или фильмы по играм? Компания Square, ведущий японский разработчик и издатель RPG, предполагает, что лучше все-таки игры вместо фильмов. И желательно с такими же, как у самых крутых блокбастеров, доходами. В самоуверенности Square не откажешь, это точно. С другой стороны, эта фирма уже на протяжении долгих лет потчует нас первосортной продукцией и лишь в последнее время стала капельку чаще огорчать своих поклонников, что, вообще-то, не сказалось на продажах. После феноменального (хотя и вполне предсказуемого) успеха Final Fantasy VII во всем мире новая игра «класса А» от Square обещает путь и не столь высокие, но, тем не менее, весьма солидные доходы. Parasite Eve интересна еще и другим — это первая игра компании, разработанная за пределами Японии, причем коллективом, состоящим практически полностью из американцев. За работу над Parasite Eve ответственен офис Square в Лос-Анджелесе. Голливуд, несомненно, сильно повлиял на новое произведение компании, и даже традиционное название «RPG» в данном случае сменилось странным термином «кинематографическая RPG». Надо признаться, термин подобран весьма правильно.

Parasite Eve ближе всего стоит к понятию идеального интерактивного кино и, несмотря на некоторые недостатки в игровом процессе, несомненно, показывает то направление, в котором сейчас активно движутся «сюжетно инспирированные» игры.

В основе Parasite Eve история, написанная довольно известным в Японии фантастом Nideaki Sena. Нью-Йорк, конец декабря. Самое загадочное вре-

мя года. Девушка по имени Aya Brea, работающая в полиции, однажды пришла в оперу со своим приятелем. Все шло как обычно, безо всяких странностей. Шикарные машины, длинные платья, солидные люди в ложах. Начался спектакль, и на сцене появилась певица. На какое-то мгновение она встретилась взглядом с Aya, и тут произошло совершенно неожиданное — театр загорелся. Сначала пламя охватило портьеры, а потом сидящие в зрительном зале люди начали вспыхивать, как спички. Несколько секунд — и все было кончено. В живых осталась лишь сама Aya и ее приятель. Будучи служителем закона, наша героиня сочла необходимым провести расследование, которое привело ее к совершенно странным результатам. Благодаря мимолетному разговору с главной злодейкой Eve, наша героиня смогла узнать имя преступницы, которая затем скрылась в неизвестном направлении. Этажом ниже сцены Aya встречает первого монстра, прямо на глазах переродившегося из обычновенной крысы. Тут-то становится ясно, что «Паразитка» явно об-



ладает неординарными способностями и вполне может испортить жителям города Рождество. На самом деле планы у злодейки простираются куда дальше. История постепенно все больше запутывается, вовлекая все новых и новых персонажей. И именно Aya Brea придется разобраться со всем, что происходит на улицах становящегося по-настоящему страшным города. А все началось с, казалось бы, невинного научного эксперимента. Профессор токийского университета всю жизнь работал над проблемой оживления только что погибших организмов и весьма преуспел в этом. Но его любимая жена Kiyoui погибла в результате ужасной катастрофы. Несмотря на то, что эксперименты еще не были закончены, профессор идет на риск и пытается оживить любимую. Так рождается Eve.

Профессор еще не знает, что в митохондриях (внутриклеточные структуры, отвечающие за снабжение клетки энергией) Eve произошли странные генетические изменения, в результате которых эти митохондрии приобрели нечто вроде разума (надо сказать, весьма враждебного) и начали подчинять себе все структуры организма. Однажды метаморфоза произошла, и миру явилось ужасное создание в облике человека, способное уничтожить все человечество.

Все мутанты, появившиеся в Нью-Йорке — это ее творения. Стоит лишь одной клетке Eve попасть в организм к животному или человеку, как начнется необратимая мутация, превращающая обычное существо в ужасного монстра. На любое живое существо клетки Eve дей-



ствуют ужасным образом: они способны вызывать мутации, делать из людей факелы, иногда же попросту прозаически убивать их. На нашу же героиню чары Eve не действуют, и поэтому именно ей предстоит расправиться со всеми злодеями и отыскать саму Паразитическую Еву.

Крайне необычная для Square игра будет выглядеть для многих из нас старой знакомой, ведь все графическое великолепие Final Fantasy VII передалось и этой игре. Движок, созданный для FF7, был переработан, и от этого игра стала внешне напоминать Resident Evil, так как камера теперь устанавливается в основном не в видах сверху, а предпочитает зависать где-нибудь сбоку или смотреть на помещение со стороны входной двери (наподобие камеры слежения в каком-нибудь офисе). Поскольку сами персонажи также несколько изменились, и главная героиня, к примеру, по сравнению с Cloud'ом из FF7 стала выше раза в два, замкнутые помещения, смотревшиеся так забавно в Final Fantasy здесь начинают постепенно вызывать клаустрофобию. Более того, окружающие декорации теперь сократились по площади, и игра предпочитает давать максимальное количество крупных планов, что, разумеется, никак не может положительно сказаться на ощущениях от удобства управления. Порой сногшибательная фигура главной героини просто-напросто загораживает весь обзор, не давая понять, куда, собственно, идти и что делать. Значительные новаторские



изменения коснулись и трехмерных боев. Они по-прежнему ведутся в пошаговом режиме, однако сам игровой процесс здесь немножко больше черпает из кладезей жанра action. Если в Final Fantasy VII ваши герои не имели свободы передвижения по игровому полю в процессе битвы, то в Parasite Eve Square дала игрокам такую возможность, однако реализовала ее весьма странным образом.

Каждый ход в игре делится на две фазы — активную и пассивную. Как только героиня наберет достаточно количество сил, чтобы в очередной раз ударить врага, ей тут же дается право активной фазы, на протяжении которой она может атаковать противника, применять предметы. Как только же действия героини завершатся, наступит черед врагов, которые также по очереди начнут свои манипуляции. В это же время Eve сможет не просто тупо стоять, дожидаясь долета магии и ударов, а получит возможность уворачиваться от ударов, беспорядочно бегая по полу бол. В теории все выглядит замечательно, но вот на практике возможность оборачивается солидным количеством головной боли. Дело в том, что место, отведенное героине для бега, строго ограничено и, как правило, включает в себя максимум два-три квадратных метра, на которых вам постоянно придется носиться наподобие мелкой букашки двухметрового роста. Не стоит забывать, что примерно на этой же территории находятся и монстры, которых в нормальной битве встречается до полусотни. Представляете себе, какие свалки устраивают монстры вместе с вашей героиней? Определенно, удобства игровому процессу это не добавляет.

Что в Parasite Eve передано почти идеально — так это атмосфера. Карта города, выполненная с особенной точностью и аккуратностью, сама по себе создает некий налет фантастической реалистичности. А что говорить про мастерски сделанные ландшафты! Художники Square вновь постарались на славу и умудрились создать совершенно уникальную картину города. Нью-Йорк вообще считается одним из самых необычных городов мира, а уж в руках профессионалов он совершенно преобразился, превратившись в настоящий гигантский «замок с привидениями».

Parasite Eve, несмотря на некоторые недоработки и отдельные неприятные моменты в игровом процессе, все же является одной из лучших игр на PlayStation. Видеоролики сделаны на сверхкачественном уровне и заставляют в полной мере прочувствовать атмосферу игры. Вне всяких сомнений, именно за кинематографичность игру стоит похвалить. Такой тонкой передачи сложного сюжетного материала, пожалуй, не было еще ни в одной игре, поэтому, хотите вы того или нет, Parasite Eve все же войдет в историю. Помимо прочего, это просто отличная игра, очередная качественная RPG для PlayStation. А это немало. ☐



ИГРОМАНИЯ

PlayStation

PAL

Весенняя эпидемия
— В разгаре!!!



Слушайтесь доктора —
он вам пропишет!..

— PC-CD, —
SonyPlaystation,
Nintendo64,
SegaSaturn,
MegaDrive,
GameBoy,
Tamagochi,
joysticks...

Магазин

Игромания

379-68-27

!ЕЖЕДНЕВНО!

Рязанский проспект 46\3
Проезд: м.Рязанский пр.
Торгово-пешеходный комплекс



НОВИНКИ



BLASTO

Жанр
3D-бродилка

#Игроков

Издатель
SCEE

Разработчик
SCEI

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым контроллером



Недостаток супергероев в реальной жизни всегда особенно сильно ощущался создателями платформенных бродилок и стрелялок. Только в произведениях этих компаний можно было без конца и без края уничтожать полчища злодеев одной левой и при этом ощущать себя настоящим спасителем человечества. Blasto всегда занимал особое место в сердцах продюсеров компании Sony. Именно он, как представлялось создателям игры, должен был единолично заменить собой всех существовавших ранее супергероев. А игра, разумеется, должна была стать бестселлером. А все благодаря использованию в движке некоторых технологий, на выполнение которых, какказалось ранее, PlayStation просто неспособна. В приставке не отведено места под z-буфер, не имеется достаточно места для хранения текстур и так далее — все же технологии 1995 года рождения дают о себе знать. Благодаря программной обработке всех графических новшеств создатели Blasto намеревались создать совершенно неповторимую атмосферу игры, которая могла бы выделить их творение на фоне всех остальных. Как бы



ни было печально это говорить, к сожалению, на этот раз идея была воплощена в жизнь не совсем удачно. Что такое Blasto? Бродилка в стиле Crash Bandicoot? Клон Tomb Raider? Вариант старого доброго Mario? Скорее, всего

понемногу. Главный герой, капитан Blasto, борется за свободу галактики с мерзкими инопланетянами и проходит уровень за уровнем, преодолевая всяческие препятствия, решая примитивные задачки и постреливая по врагам. Каждый уровень подведен в космическом пространстве и является абсолютно трехмерным. Вот только для нас это ничего не значит, поскольку движение осуществляется исключительно по разнообразным платформам в направлении в глубь экрана или же стандартно вправо-влево. Загадки заключаются, как правило, в искусстве нажимания рычажков и поиска кнопок. Разумеется, кое-что из этого надо нажимать в определенном порядке. Радует (хотя лишь относительно) структура уровней, которые подчас попадаются весьма запутанные. Однако каждый из них можно смело назвать клоном всех предыдущих, и ни новых ландшафтов, ни даже новых текстур в очередных частях игры вы не увидите.

Графически игра действительно кое-что из себя представляет и уж по крайней мере выглядит несколько иначе, чем другие ее PlayStation'овские собратья. Ввиду почти полного отсутствия текстур разработчикам удалось освободить немалый объем памяти для z-буфера, что, разумеется, положительно сказалось на размерах уровней. Достаточно интересная методика освещения также весьма приятна. Однако, как



уже было сказано, однообразие убивает графический облик игры. Хуже всего в Blasto с управлением. Оно, к сожалению, очень часто опаздывает, и герой просто не слушается команд. Герой крайне медленен и неуклюж, так что на узких мостках космических уровней вам порой придется тут.



Blasto — прекрасный пример того, как отличная идея может быть испорчена легкомысленной командой дизайнеров. Потенциал в игре улавливается постоянно, но бесконечное однообразие, примитивность построения, странные герои и ужасное управление просто мешают получать удовольствие. А посему рекомендовать игру можно лишь заядлым почитателям аркадных путешествий. ✗



НОВИНКИ



STREAK

Ханн
Гоночный симулятор

#Игроков
1-4

Издатель
CT Interactive

Разработчик
Single Trac

Совместима с
картой памяти

Совместима с
Multi-tab

Совместима с
аналоговым контроллером

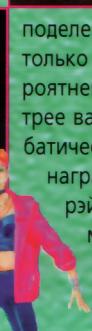


У всех фанатов Jet Moto есть веские причины опасаться за высокое и почетное место их любимой игры. Грядет каменней постулат произведение, которое имеет все шансы отнять это место надолго и основательно. На сей раз этот удар будет нанесен самими разработчиками мотогонки — командой Single Trac. Кстати, вы заметили, как сейчас разбушевалась эта фирма? За последние полгода на ее счету целый ряд разработок и изданий новых продуктов, причем число планируемых или находящихся в процессе создания/издания все растет. Помимо Critical Depth и Jet Rider 2, уже почти готов Rogue Trip, ну а теперь еще и Streak.

...Думаю, что фильм «Назад в будущее» Роберта Земекиса видели все или почти все. Давайте вспомним как во второй части этой культовой ленты главный герой Марти МакФлай выписывает на реактивной доске (т.е. hoverboard) головокружительные фигуры. Так вот, это понравилось не только нам с вами, но и ребятам из Single Trac. Понравилось до такой степени, что

они решили сделать игру, в которой нам придется заниматься тем же, только в еще более экстремальном варианте. Первым делом, hoverboard заменился неким GEMboard, который, само собой, предоставляет еще более увлекательные и широкие возможности играющему. Начнем с того, что этот юркий и быстрый GEMboard (он же GEMblade) при движении оставляет за собой полупрозрачную полоску разных цветов, которая постепенно исчезает. Именно эта полоса и дала название игре: Streak значит по-английски «полоска». Техника передвижения на GEMblade представляет собой комбинированные элементы серфинга и гонок — как на сноуборде, так и на скейтборде.

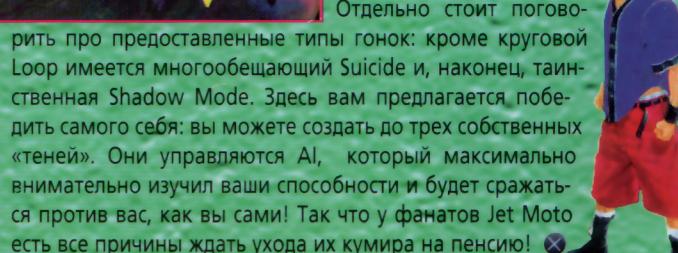
Концепция игрового процесса Streak проста до безобразия. Выбираете себе героя из десяти предложенных, а дальше, как говорится, — полный вперед! Поревя первый из 13 треков, вы набираетесь уму-разуму и переходите на следующий. Если выигрывает один из ваших противников, то он поднабирает очков и ума-разума. Одолев все треки,



поделенные на группы, вы переходите на следующий этап только в том случае, если у вас достаточно очков. Чем невероятней те прыжки и фигуры, что вы исполняете, тем быстрее ваша скорость и тем больше очков вы получаете. Акробатические приемы могут изобретаться вами самими, так что награда за них неограничена! Все заезды происходят в рэйверско-кислотной обстановке, что точно обрадует многочисленных любителей сего музыкального направления. Кстати, соревнования происходят тоже между представителями «продвинутой» молодежи, со всеми отсюда вытекающими последствиями. Готовьтесь посетить самые злачные городские улицы (запросто сойдут за декорации к фильму «Детки»), увеселительные парки и (куда ж без них!) кладбища... Звучит очень привлекательно!

Авторы очень гордятся изощренной сюжетной основой ваших путешествий, которая пока что скрывается. Так или иначе, все заезды связаны воедино и ведут к раскрытию главной тайны.

Отдельно стоит поговорить про предоставленные типы гонок: кроме круговой Loop имеется многообещающий Suicide и, наконец, единственная Shadow Mode. Здесь вам предлагается победить самого себя: вы можете создать до трех собственных «теней». Они управляются AI, который максимально внимательно изучил ваши способности и будет сражаться против вас, как вы сами! Так что у фанатов Jet Moto есть все причины ждать ухода их кумира на пенсию!





НОВИНКИ



FORSAKEN

Жанр
Стрелялка
от первого лица

#Игроков
1-2

Издатель
Acclaim

Разработчик
Prote Entertainment

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым контроллером



Давно уже игровая индустрия не преподносila нам таких приятных подарков, как новый проект компании Acclaim — Forsaken.

Концепция Forsaken во многом перекликается с немолодой, но до сих пор популярной игрой Descent. Но в Forsaken немало новшеств, и просто повесить игре не слишком лестный ярлык клона было бы, безусловно, несправедливо.

У игры есть сюжет, и, как заявляют разработчики, он существует не просто как небольшой, набранный убористым шрифтом текст в буклете описания игры. Итак, в далеком будущем, вследствие аварии, произошедшей во время проведения каких-то безумных научных экспериментов, почти все население Земли вымерло. Уцелевшие же влакое существование на орбитальных станциях планеты. Многие из них, в том числе и вы, отправляются обратно на Землю в поисках полезных, а главное дорогих, предметов, таких как золото, драгоценные камни, высокотехнологичные приборы. По завершению



уровня все награбленное, простите, добытое можно продать.

Вы пилотируете летающий мотоцикл (нечто очень похожее на Jet Rider), который в силу своих технических характеристик предоставляет вам потрясающую

скорость и маневренность. В начале игры вы вольны выбрать один из 16 мотоциклов, отличающихся друг от друга по трем характеристикам: скорости, маневренности и уровню энергии защитного поля. Изначально в вашем распоряжении только слабенькая лазерная пушка да пара ракет. По мере прохождения игры вы будете находить все более мощные и эффективные средства взаимодействия с неприятелем: пушка-пульсар, ракеты, способные «выбивать» из противника патроны и оружие, ракеты, прилипающие к стенам, и при приближении врага, ссылающиеся на него, а также два вида мин. Всего существует двенадцать видов оружия. Как и в любой игре, у вас будет несколько «жизней». Так, погибши однажды, вы, как в Descent'e, сможете в определенном месте возвротиться, вернуться по очищенным от врагов коридорам к месту гибели и спокойно подобрать потерянное оружие и прочие предметы.

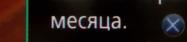


В игре 16 уровней для одиночной игры и восемь специальных арен для многопользовательской игры. Дизайн уровней нельзя назвать оригинальным, но сработаны они действительно, в меру запутанны, в меру сложны. Страдающие клаустрофобией могут не волноваться: по сравнению с Descent'ом в Forsaken значительно больше залов, а коридоры просторнее. Много рек лавы, бассейнов, наполненных водой, в которые, кстати, придется пару раз нырнуть. Если же вы все-таки заблудились, то тут вам на помощь придет высоко детализированная масштабируемая трехмерная карта.

Врагов довольно много. Это и роботы, и такие же, как и вы, искатели приключений. AI, по заверениям разработчиков, будет выше всяких похвал.

Графическое оформление игры — пожалуй, основной козырь разработчиков. Графика просто божественна. Все трехмерно, текстуры отлично подобраны, выдержанная мягкая цветовая гамма, отличные спецэффекты и потрясающе быстрый движок, 60 кадров в секунду — в общем, все, чем должна обладать современная игра в плане графики, вы найдете здесь. Звуковое оформление также на уровне.

В целом, Forsaken — прекрасная игра, имеющая все шансы стать если не игрой сезона, то по крайней мере ярчайшим событием месяца.





НОВИНКИ



X-MEN vs. STREET FIGHTER EX

Хар
драки

#Игроков
1-2

Издатель
Сарсом

Разработчик
Сарсом

Совместима с
карты памяти

Компания Сарсом, безусловный лидер в производстве двухмерных драк, выпустила очередную конверсию с игрового автомата своей некогда популярной игры X-Men vs. Street Fighter, только теперь еще добавился аффикс EX Edition. Игра немолодая, впервые появилась на игровых автоматах года два назад. Уже один этот факт совсем не в ее пользу.

Игра построена на скрещивании двух вселенных — X-Men и Street Fighter, — рожденных на страницах комиксов и впоследствии перенесенных на экраны телевизоров. Все герои представлены в полном составе: от Magneto и Стэйтти до Ryu и Кен'я. Они очень индивидуальны, имеют собственную тактику ведения боя, собственный набор приемов и суперударов, большинство из которых вам придется разучивать в процессе игры, путем подбора нужной комбинации кнопок. Как и положено, существует несколько степеней сложности игры и определенное количество возможностей продолжить игру. Сложность поединков возрастает по мере приближения к финалу: как правило, ваш оппонент начинает двигаться значительно быстрее и применяет более сложные, но эффективные приемы. Между поединками вам предлагается проверить свой уровень подготовки. Обычно в таких случаях вам предлагают что-нибудь сломать за предельно короткий срок. От вас потребуется нешалт сноровки, чтобы сделать это. Интерфейс стандартный: в верхнем углу под именем отображен уровень здоровья и уровень энергии, использующейся при проведении суперударов.

К сожалению, в процессе переноса игры с автомата на приставку режим, позволявший набрать команду из двух человек (Tag Team), был исключен, вернее сказать, сильно видоизменен.



Если на автомате можно было выбрать двух героев и по мере надобности переключаться с одного на другого, то в EX версии этого сделать нельзя. Кого вы выберете сначала, тем героем и будете драться до кон-



ца. Единственное, что напоминает о режиме командной игры, — так это возможность совместного проведения суператак, используя самые мощные удары.

Но, конечно, самое большое разочарование, постигшее нас, — это графика. Конечно, качес-

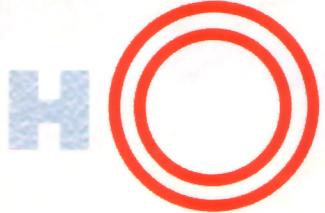
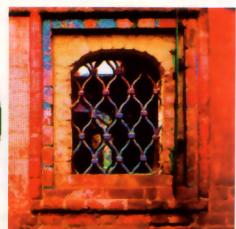


твенно нарисованная игра может порой оказаться на голову выше ее высокотехнологичных конкурентов. Популярность X-Men vs. Street Fighter на игровых автоматах во многом объяснялась именно этим фактором. То была красава, очень динамичная игра с отлично анимированными персонажами, изображаемыми почти на весь экран. Поскольку из-за технических особенностей Sony PlayStation не очень хорошо обрабатывает двухмерную графику, то в версии EX из игры пришлось вырезать огромное количество анимационных кадров, в результате чего движения героев выглядят очень неестественно.



твенно, фигурки героев уменьшились. К тому же, несмотря на все эти ухищрения, движущиеся у игры нет. Со звуком дела не намного лучше. Использовать ресурсы 32-битной приставки разработчики явно не торопятся.

По-видимому, X-Men vs. Street Fighter EX уготована примерно та же судьба, что и предыдущей Сарсом'овской игре X-Men: Children of the Atom, также переведенной с автомата. Компания просто старается выжать максимум денег, выпуская некачественные продукты, эксплуатируя имена ранее зарекомендовавших себя игр. В общем, даже если вы давний поклонник серии и не можете пропустить ни одной игры, лучше поставьте дома игровой автомат.



НОВИНКИ



ROGUE TRIP

Жанр

Тонки со стрельбой

#Игроков

1-2

Издатель

GT Interactive

Разработчик

Single Trac

Совместима с
карты памятиСовместима с
аналоговым контроллером

Альянс GT Interactive и Single Trac уже успел зарекомендовать себя работой над многообещающим проектом Streak. И вот еще не вышел Streak, поразивший умы и фантазию всех любителей экстремально-реактивных гонок, как те же самые фирмы заявляют о том, что параллельно ведется работа над Rogue Trip — игрой, продолжающей замечательные традиции Twisted Metal 1&2. Что это значит? Не стоит забывать, что на настоящий момент правом на продолжение серии «Покореженного металла» владеет корпорация Sony, которая заявила о том, что издание третьей части автомобильного побоища откладывается. Поскольку «откладывается» — понятие растяжимое, то скорее всего поэтому Single Trac решила не ждать, пока Sony соблаго-



волит заняться TM3, и предлагает свою альтернативу. Сперва кажется, что RT-типичный клон TM, и ждать от него новых идей не приходится (даже за основу взят усовершенствованный engine TW 2). Но в данном случае предоставлю право оценки вам. Конечно же, основная игровая концепция осталась неизменной: опять «покой нам только снится». Вы выступаете в роли водителя жутко навороченного авто, крушите не менее навороченные авто врагов. Беспрестанно раздается скрежет металла, свистят ракеты, пули, лазеры, хрустит кто-то или что-то под тяжелыми колесами. И взрывы, взрывы, взрывы... Сюжетная

мотивация у таких «интеллектуальных» развлечений бывает двух типов. Первая: будущее, непременно мрачное, кто-то очень плохой гоняет на своем реактивном танке и мешает мирным жителям воспитывать детей и трудиться. Убить его! Вторая: нередко случается, что в том же непроглядном апокалиптическом будущем некто сердобольный устроил замечательное развлекательное шоу. Все мочат, в конце останется один еле живой победитель. В RT имеется потрясающая новация — здесь мотивация №1 с элементами мотивации №2. 2012 год, все, естественно, очень плохо, мировой кризис, некий Большой Папочка борется с крупными автомагната-



ми. Вы чай-то наемник, вам надо уничтожить всех соперников, взрывать то, что скажут, а попутно поучаствовать в соревнованиях: развозить по аренам битв туристов, которые хотят на все посмотреть с самых захватывающих точек и сфотографировать. За это, естественно, платят, а деньги идут на «апгрейд» всего, что можно. Сражения будут происходить на улицах Вашингтона, в аэропорту, в порту и прочих веселых местечках. Разработчики обещают оригинальную оружейную концепцию (здесь и стандартные ракеты всех мастей и калибров, и огнеметы, и даже метеоритометы (!)), обещан обязательный upgrade каждого средства массового уничтожения и огромные территории уровней. Заверяют также в том, что игровая среда полностью интерактивна. Сие означает, что все-все на экране поддается полной аннигиляции —



были бы сила и желание. Проверим. Разработчики особенно преисполнены гордости от оригинальности своих персонажей, а также от средств их передвижения (их всего 12 штук). Есть тут элвисоподобный водила по кличке Rock'n'Rule. Гоняет на крутой «рок-н-рольной» тачке 57 Chevy. Есть водитель бензовоза по имени Pyro, есть любимец публики Оскар Майер, водитель Мясного Вагона. Помимо убойной вооруженности сие средство передвижения имеет специальный прием, действие которого вам проверить лучше самим. Понравится! Вобщем-то вряд ли стоит переоценивать новаторство RT, хотя что-то новое в свой жанр он привнести может.



DEAD OR ALIVE
ORIGINS

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



НОВИНКИ



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Жанр
Ролевая игра

#Игроков

Издатель
Crystal Dynamics

Разработчик
Crystal Dynamics

Совместима с
карточкой памяти

Совместима с
аналоговым контроллером



В свое время версии игры Legacy of Kain для PlayStation удалось привлечь внимание поклонников ролевых игр. Конечно, графика в ней даже на тот момент выглядела несколько старомодно, но зато сюжет явно не имел себе равных и разительно отличался от всего вышедшего тогда на PS. Вам предлагалось вступить на сторону зла и, управляя вампиром по имени Kain, внести посильную лепту в дело стирания человечества с лица земли и установления господства «кровососов» над миром. Несмотря на сильную сюжетную линию, обилие мелких недостатков и недоработок помешало Legacy of Kain занять достойное место на вершинах хит-парадов. И вот теперь компания Crystal Dynamics готовит к выходу вторую часть игры LOK: Soul Reaver, в которой разработчики обещают гармоничный сюжет и использование самых передовых игровых технологий.

Сюжетная линия LOK 2 разворачивается в стране Nosgoth спустя десять веков после возвращения Kain'a из ада. За прошедшее тысячелетие Kain ок-

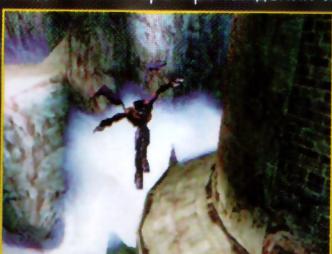


реп, возмужал и с помощью легионов вампиров стал безраздельно править миром. И ваша задача... нет, не спасение мира, а месть Kain'y. Вы выступаете в роли Raziel'a, бывшего прислужника Kain'a. Однажды впавший в немилость и жестоко на-

казанный, Raziel с помощью нового таинственного покровителя Elder'a начинает поход в поисках мести, попутно высасывая души из подвернувшихся под руку вампиров.

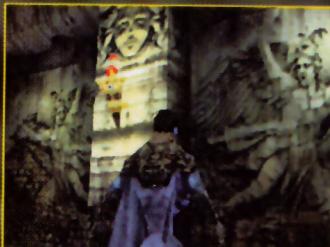
Nosgoth — воистину прекрасный мир зла. В отличие от первой части Legacy of Kain, во второй игровое окружение станет полностью трехмерным — полигональным с реальным освещением и эффектами окружения, позволяющими воссоздать практически реальный мир. Для этого авторами был разработан абсолютно новый движок. Также претерпел изменения и процесс загрузки: теперь новые данные (как и в One) подгружаются непосредственно в процессе игры, что позволит сделать игровой процесс непрерывным. А учитывая, что в первой части LOK загрузка отнимала весьма значительное время, это можно без преувеличения назвать существенным нововведением.

Что же касается игрового процесса, то он достаточно старомоден. По мере прохождения игры вы будете получать новые возмож-



можности, которые дадут доступ к ранее недоступным территориям. Так же при победе над боссами вы не только получите их бренные души, но и станете обладателем части их специальных возможностей. К примеру, это может быть способность плавать или карабкаться по стенам. Здесь авторы игры решились на достаточно оригинальный ход. В отличие от большинства других ролевых игр, в Soul Reaver отсутствуют экраны «инвентори» и любая приобретенная способность становится неотъемлемой частью вашего персонажа и может быть активизирована простым нажатием кнопки. Еще одним интересным нововведением является возможность перейти в спектральную форму, что не только значительно облегчит процесс сбора душ поверженных противников, но и благодаря измененной геометрии спектрального мира позволит использовать возможности, недоступные в обычном состоянии.

В целом, на сегодняшний день создается впечатление, что авторам удалось сохранить атмосферу оригинальной Legacy of Kain, при этом значительно усовершенствовав графическую часть, а также устранив кое-какие недостатки. И если все окажется действительно так, вполне возможно, что игроков ждет настоящий прорыв в жанре ролевых игр.





SPAWN

THE ETERNAL



MFARLANE



侍

— ★ —
BUSHIDO BLADE™



侍

SQUARESOFT®

SONY
The Sony Computer Entertainment logo, which is a yellow diamond shape with a stylized 'S' graphic inside.

COMPUTER
ENTERTAINMENT™

Джойстики, геймпады, рули и педали от Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft, Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой литературы. Книги, журналы на русском и английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых систем Game Boy и Game Gear.

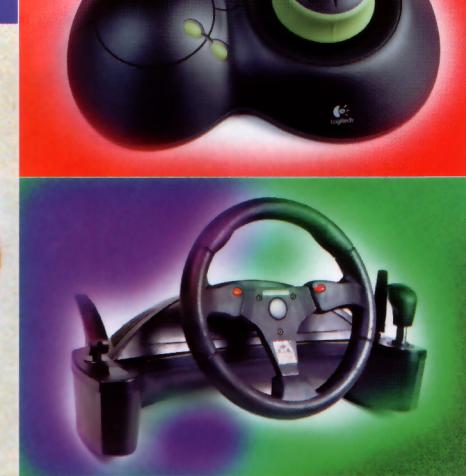
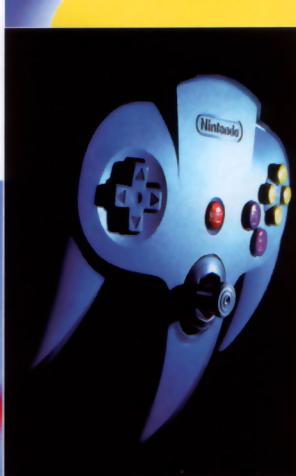
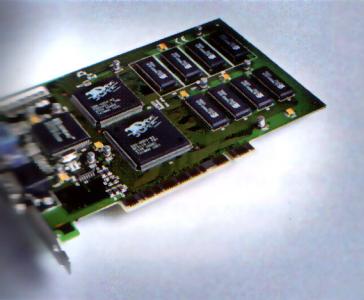
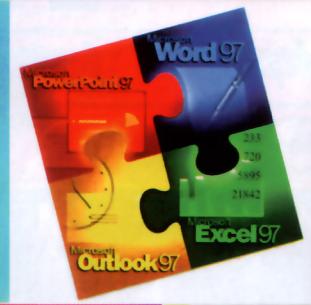
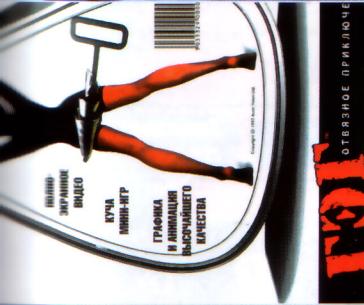
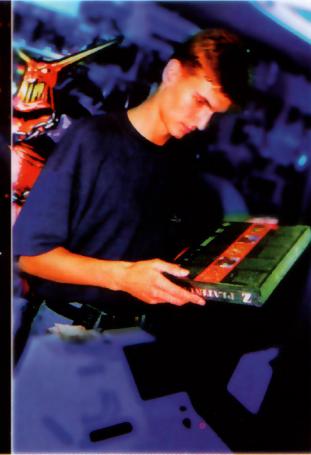
Самая мощная телевизионная игровая приставка — Nintendo 64. Большой выбор игр и аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC. MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных колонок.

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули, световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное обеспечение на русском языке. Энциклопедии, виртуальные галереи, переводчики и многое другое.





GAME LAND

<http://www.gameland.ru>

с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд, т/ц "Новый Колизей", т. 288-32-18



НОВИНКИ

RUNNING WILD

Жанр
Гонки

#Игроков
1-4

Издатель
Universal

Interactive Studios

Разработчик
BlueShift

Совместима с
картой памяти

Совместима с
Multi-tab

Совместима с анало-
говым контроллером



Согласитесь, все, что производит человек, он берет от природы, а потом весь продукт его деятельности туда же и отправляется. К сожалению, человечество это поняло только сейчас. Поэтому появилась новая мода — экологическая. Все производители стремятся сделать свой продукт как можно более естественным. А как же быть программистам? Ведь их продукт виртуальный. Но и игры не обошла стороной эта мода, и теперь у нас есть Running Wild от Universal Interactive Studios.

Да, это опять гонки, но очень оригинальные, отвечающие всем требованиям капризной моды. Там соревнуются в скорости не машины, не летающие флаеры и даже не роботы, а самые обычные животные (пусть даже и мультишные), и главным их средством передвижения являются ноги.

Всего в игре 6 персонажей: кролик, баран, панда, слон, бык и зебра. Все они нарисованы в лучших диснеевских традициях. При первом взгляде на них сразу вспоминаешь о братьях наших меньших, и возникает желание открыть приют для самых обделенных и обиженных. Такие вот они милые эти мультишки. Каждый персонаж обладает некоторыми уникальными способностями, что вполне соответствует трассам. Но в основном они отличаются скоростью, прыгучестью и массой (это для того, чтобы не сбили с ног). В игре трасс



тоже 6: пустыня, город, джунгли, вулкан, Арктика и луна. Все они сильно отличаются друг от друга как по дизайну, так и по своей структуре. На трассах много всяческих помех, которые следует избегать. Персонажи умеют не только бегать, но и прыгать. Поэтому у игрока появляется выбор: либо обежать, либо перепрыгнуть. Конечно, такие вещи как ускорение, увеличение силы, прыгучести и так далее, в игре подобного рода отсутствовать просто не могут. Так, например, если взять зеленую стрелку, то получится ускорение, а если взять двойную, то будет сверхускорение... Не обошлось также и без секретов. У вас есть возможность срезать трассу, если вам известен вход на скрытую дорогу. Но это не самое интересное. Гвоздь программы —

секретные площадки. Отыскать их еще труднее, но зато там находятся такие вещи...

Графически Running Wild напоминает какую-либо гонку с Nintendo 64. Настолько красочно все нарисовано, настолько великолепный дизайн, что начинаешь подозревать, что здесь не обошлось без гениальной руки Диснея. Движок игры довольно обычен и ничего сверхъестественного не предлагает. Но зато за все время игры не было обнаружено ни одного «тормоза», ни одного вздрогивания экрана. А частота кадров в секунду достигает отметки 60 (!). Даже все полигоны были на месте. Это говорит о завершенности продукта, что сейчас встречается довольно редко.

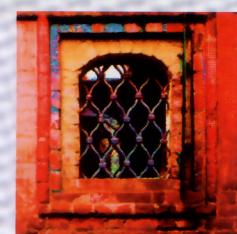
Lap 2 45.1 Place 4/5



Невысокие ресурсные требования позволили команде разработчиков сделать многопользовательскую игру для четырех человек — и все это на одном экране! Но даже при разделении экрана на четыре части скорость движка не падает ниже 20 кадров в секунду (для сравнения: скорость показа фильма в кинотеатре — 24 кадра в секунду).

Конечно, Universal Interactive Studio и BlueShift не сделали ничего необычного или сверхъестественного. Просто у них получилось нечто приятное, сделанное с душой, с чем можно просто отдохнуть от вечных войн и нечистой силы. Running Wild должен понравиться многим. Но если у вас есть младший брат, а еще лучше сестра, то дайте им поиграть. Восторгов будет просто море! ☺





BIO FREAKS

Жанр
Драки

#Игроков
1-2

Издатель
Midway

Разработчик
Saffire

Совместима с
карточной памятью

Спросите у любого геймера, знает ли он, что такое Mortal Kombat, и он над вами посмеется. Да Mortal Kombat знают все! Все помнят кровавое Fatality и остальные извращения вроде Babality, Animality и Friendship. Mortal Kombat стал таким хитом, что по нему снято два фильма и выходит уже четвертая часть игры. Ну что же, Midway постаралась и на этот раз своим новым проектом Bio Freaks.

Bio Freaks совершенно не похожа на другие драки от Midway. Ну во-первых, она полностью трехмерная, во-вторых, принципиально отличаются герои и их возможности. Ну разве что сюжеты немного схожи.

Сюжет Bio Freaks разворачивается в будущем, когда старые добрые США распались на множество самостоятельных штатов и стали огромными корпорациями. Конечно, тут возникла борьба за власть и территорию. Все они долго воевали и наконец решили сделать бойцов-гладиаторов, которые сойдутся в поединке, где решатся все вопросы (вспомните Mortal Kombat). Гениально и просто, а нам, игрокам, приятно. И вот каждая корпорация начала создавать своих гладиаторов. Разумеется, все они стали либо киборгами, либо мутантами. Ну а так как корпорации были одинаково злительны (конкуренты все-таки), то и мутанты получились одинаковыми по силе. Так с сюжетной точки зрения оправдывается баланс в игре. Каждый из монстров вооружен большим количеством оружия, умеет летать. Оружие самое разнообразное: пулеметы, ракетницы, лазеры, производящие ошеломительный эффект. У каждого героя есть большое количество комбинаций и ударов. Причем Midway ввела



новшество в жанр: вы можете победить одним ударом — главное, чтобы противник не был к нему готов, но та же самая опасность грозит и вам, так что будьте внимательны. Можно скинуть противника с ринга, и это тоже будет победой. Ну и конечно, в



Bio Freaks будет кровавое Fatality. Кстати о крови: в игре просто море. Она брызгает во все почты после каждого удара. И проливается ее столько, что на месте поединка можно открыть пункт по приему крови.

Об игровом процессе говорить пока рановато, но сам факт того, что в игре можно будет летать и применять оружие, по крайней мере обещает нечто совершенно новое и скорей всего увлекательное. Это уже не классическая драка.

Хотя Bio Freaks находится еще в ранней стадии разработки, можно сказать, что она займет достойное место среди новейших драк. Конечно, не обойдется без недостатков, но некоторые новшества и возрождение традиции кровавого Fatality готовят игре теплый прием. ☺



НОВИНКИ



COLONY WARS: VENDETTA

Жанр
Стрелялка

#Игроков

Издатель
Psygnosis

Разработчик
Psygnosis

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым контроллером



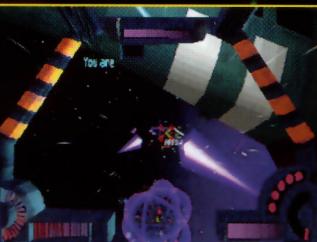
последователь во многом обошел своего предшественника. Например, последние сто лет научный прогресс не стоял на месте, и были открыты новые звездные системы (теперь их стало пять). Появились новые космические корабли (в количестве четырех штук). Все они отличаются друг от друга маневренностью, мощностью оружия и защитой. Конечно же, в течение игры можно будет производить апгрейд, и ваши первые модернизированные корабли будут схожи только в названиях. Было разработано новое оружие и теперь его стало 22 единицы (против 15 в старой версии). Кстати говоря, об оружии: оно делится на два вида — основное и до-



Пожалуй, самое простое для разработчиков — это придумывать продолжение уже вышедших игр. Все есть: сюжет, движок и поклонники, с нетерпением ждущие этого самого продолжения. Осталось придумать какую-нибудь «котмазку» о продолжении событий, чуть-чуть дополнить игру разными модными наворотами и спецэффектами. Именно по этому пути и пошла компания Psygnosis. Некогда имевшая неплохой успех игра Colony Wars нашла свое продолжение в Colony Wars: Vendetta.

Сюжет продолжения звучит довольно банально. Новый поворот в истории происходит через 100 лет после событий минувших. Когда League (плохие), можно сказать победила, то она отрезала людей от ресурсов и тем самым уготовила им ужасную судьбу. Люди бы восстали, но это стало невозможным из-за трагической гибели их лидера. Стало быть, без организации бедные гуманоиды разбежались кто куда, превратившись в странные племена. Но свершилось чудо! Разверзлась земля, и на свет появился тот самый спаситель рода гуманоидного. И имя ему было Крон (кстати говоря, пилот-истребитель). Он смог собрать своих последователей и снова организовать уже свою Navy для всегалактической борьбы против League. Увы, ваша роль более скромная. Вы всего лишь обычный пилот — которого зовут Mertens — обычного космического истребителя. Этот пилот свято верит в возможности Navy и Kron'a.

В отличие от первой части игры, в Colony Wars: Vendetta есть шесть различных окончаний сюжета — все зависит от ваших действий среди 19 уровней игры. Да и вообще,



полнительное. Основное оружие осталось обычным, а вот с дополнительным произошли некоторые изменения. А еще есть такая штука (называется Grabling Gun), которая может творить фантастические вещи: захватывать астероиды в свое поле, тем самым увеличивая ск



рость и улучшая тормоза, выкачивать оставшуюся энергию у слабых и почти уничтоженных кораблей и многое другое.

И как следствие научного прогресса, только уже команды разработчиков, заметно улучшились графика и звук. В графике применен уже новый движок. Это чувствуется сразу. Объекты стали более реалистичны, появились модные спецэффекты, появился хороший свет. Помимо улучшения старых полигональных объектов в игру были введены новые 3D. А это значит, что поверхности планет, астероиды, космические корабли станут более разнообразными. На частоту кадров пожаловаться тоже нельзя.

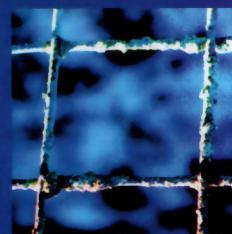


Сравнивая продолжение со своим оригиналом, нельзя сказать, что они сильно отличаются. Стиль Colony Wars проглядывается почти во всем. Но игра стала намного глубже, очень сильно разрослась и стала гораздо интереснее. Разветвления сюжета спасут игру от участия быстрого попадания на полку. Можно сказать, что продолжение вполне удалось.





НОВИНКИ



PSYBADEK

Жанр
Спортивный
симулятор

Игроков
1-2

Издатель
Psygnosis

Разработчик
Psygnosis

Совместима с
карты памяти

Совместима с
аналоговым контроллером

Psygnosis — древняя фирма, она уже успела обрасти седой бородой и прославиться целым рядом прекрасных игр (Wipeout, G-Police). Конечно, не стоит умалчивать и о проколах фирмы, которых тоже хватает, но пока мы поговорим о вещах более приятных и многообещающих. Речь идет о новом произведении, которым вот-вот должна разродиться Psygnosis — об игре со странным называнием Psybadek. Этот «экземпляр» — представитель новомодного течения спортивных симуляторов — гонок на сноуборде. Теперь это, похоже, стало особо популярным, причем не без прямого участия таких супер-хитов, как Cool Boarders 2, 1080 и Snowboard Kids. Видимо, Psybadek будет выполнен в лучших традициях именно этих игр, разве что будет приправлен соусом платформенности & наличием головоломок. Опус от Psygnosis будет в первую очередь ориентирован на младших представителей «поколения PlayStation». Об этом свидетельствует уже внешний вид персонажей, за которых можно играть. Первым в этом списке идет мальчишан с абсолютно лысой головой и улыбкой, демонстрирующей невероятную белизну его зубов. Второй герой — девчушка лет шести-семи (хотя в данном случае сказать что-то конкретное о возрасте трудновато), гоняющая на своем сноуборде с профессионализмом зрелого спортсмена. Пока еще не ясно, но возможно, что по мере продвижения игрового процесса количество доступных персонажей будет расти.

Игра обещает быть быстрой и гладкой: по крайней мере 30 кадров в секунду обеспечены. Хотя кого сейчас этим удивишь, особенно



после Motorhead от Digital Illusions с его 50 fps. Характерен тот факт, что гонки происходят не на реальных, а на неких реактивных сноубордах, что приводит к особой джет-мотоподобности. Такое положение дел не позволяет соз-



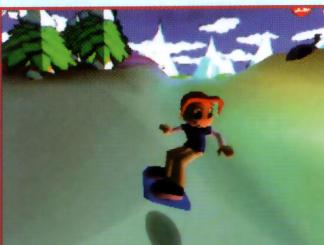
дать серьезный спортивный симулятор, детально воспроизводящий настоящие соревнования. Так или иначе, в нашем распоряжении будут 47 уровней, до отказа забитые бонусами, power-up'ами и легионами злодеев. Последние вызывают ско-



рее смех, чем ужас, что и требуется для детской игры. В конце каждого уровня нас ждет... сами знаете кто. Итак, покончив с самым главным негодяем миссии, вы переходите в следующую, где опять начинается тоже самое. Ландшафты обладают приличными размерами, и гонять по ним можно в абсолютно любом направлении, выискивая места, с которых можно совершить особо эффектный прыжок/переворот.

Стоит обмолвиться о территории уровней: честно говоря, она не очень-то впечатляет. Практически все уровни представляют собой огромные заснеженные пространства, поросшие на редкость уродливыми елочками. Унылое зрелище... Хорошо еще, что хватает гор, холмов и впадин, которые достаточно симпатичны плавнос-

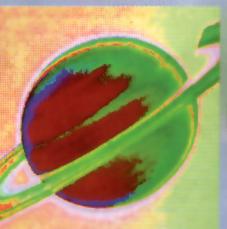
тью своих очертаний. Однако, в целом, пейзажи однообразны, тягостно одинаковы. Не спасает даже тот факт, что имеется возможность произвольной генерации уровней — лучше бы их было ограниченное количество, но они были бы четко проработаны. К счастью, все эти недостатки еще не поздно исправить. Что касается анимации игроков, то она гладкая и реалистичная. Конечно, радует, что есть необходимые для такого рода игр несложные головоломки, паззлы и загадки и, само собой, коварные ловушки. Говорить о столь важном для симуляторов аспекте, как об управлении, пока еще рано. Так или иначе, вряд ли стоит ожидать от Psybadek чего-то кардинально нового и свежего, однако своих поклонников игра обязательно найдет.





ОБЗОР

EVERYB



Оценки игр:

- 5 – великолепно**
- 4 – очень хорошо**
- 3 – нормально**
- 2 – посредственно**
- 1 – плохо**

Доподлинно неизвестно, кто и когда изобрел гольф. Однако игра прижилась, и по статистике на сегодняшний день богатый англичанин затрачивает на нее около трети своего свободного времени. Жители Туманного Альбиона рангом пониже довольствуются различными электронными симуляторами этой национальной игры. Впрочем, география гольфа не замыкается на одной Англии. В него одинаково любят играть в Америке, в Новой Зеландии и даже в Японии. Последняя, благодаря продвинутым компьютерным технологиям, время от времени дарит миру возможность почувствовать себя членом элитного клуба и сыграть партию-другую. Ведь виртуальный гольф, в отличие от настоящего, не требует больших финансовых затрат и доступен практически всем.

Знакомство с миром элитного спорта начинается с выбора языка. Русский, к сожалению, не предусмотрен. Зато присутствуют немецкий, испанский, французский и, естественно, английский. Хотя в игре не так уж и много сообщений (это спортивный симулятор, а не квест), отсутствие родных букв несколько удручет.

Если вам когда-либо в своей жизни приходилось сталкиваться с приставочными симуляторами гольфа, то вам знаком основной недостаток подобных игр, а именно сложный и запутанный интер-



фейс. В Everybody's Golf все совсем не так. Здесь нет обычного нагромождения всевозможных менюшек. Все очень хорошо продумано — похоже, что игра делалась в расчете на среднестатистического игрока, а не на убежденного поклонника жанра, которому все равно как, лишь бы игралось. Everybody's Golf невероятно проста в освоении. У вас на экране отображена всего-навсего одна шкала, показывающая силу удара. И все, что от вас потребуется — это просто нажать на кнопку и вовремя ее отпустить. Если в гольфе вы совсем новичок, то встроенный режим обучения поможет вам разобраться с правилами и освоить азы игры. Так что навряд ли вам понадобится более пятнадцати минут для того, чтобы разобраться в управлении. Имеется также несколько типов тренировочных полей и мини-гольф, позволяющие вдоволь попрактиковаться в умении загонять мяч в лунку. Интерфейс игры для спортивного симулятора на редкость дружественен к пользователю. И это неудивительно, ведь название игры (Everybody's Golf) можно перевести как «Все играют в гольф» или «Гольф для всех».

Как уже было сказано ранее, игра пришла в Европу из Японии, где она разошлась тиражом более одного миллиона копий и стала бестселлером по количеству продаж. Во многом популярность

ODY'S GOL

Жанр
Спортивный
симулятор

Игроков
1-4

Издатель
SCEE

Разработчик
SCEI

Общая оценка игры 4

этого виртуального гольфа была обусловлена смешением двух жанров: аркады, привносящей в игру динамизм, и собственно симулятора, создающего ощущение максимальной приближенности к реальности. Восточное происхождение наложило на игру су-



щественный отпечаток, особенно это заметно в части графического оформления. Все персонажи выполнены в сверхдеформированном стиле (очень популярном в Японии). То есть с огромной головой, маленьким туловищем и глазами, занимающими пол-лица. Но общее впечатление от игры это нисколько не портит, а, наоборот, придает ей некий шарм и вообще очень удачно вписывается в игровую концепцию. Анимация в игре выполнена на достаточно высоком техническом уровне. Удачно подобраны текстуры и все работает достаточно быстро чтобы не дать игроку умереть со скуки. Поведение камеры вполне разумно. Вам доступны несколько видов на происходящее для наблюдения за игровым полем с возможностью ручной регулировки угла обзора и масшабирования изображения.

Сыграть в Everybody's Golf вы можете как сами по себе, так и против компьютерного оппонента. Искусственный интеллект последнего, кстати, достаточно высок для того, чтобы в течение длительного времени поддерживать интерес к игре. Но любой компьютерный соперник, как бы он не был хорош, не сможет сравниться с человеком. И поэтому авторы включили в игру возможность одновременной игры до четырех человек при помощи адаптера Multi Tap, что сильно разнообразит игровой процесс и впоследствии заставляет возвращаться к Everybody's Golf снова и снова. В EG присутствует достаточно большое количество игровых площадок. Какие-то из них секретны, какие-то доступны с самого начала. Правда, доступ к некоторым из них вы получите только после



того, как заработаете определенное количество очков. Кстати, при создании игрового окружения авторы воспользовались максимально приближенной к реальности физической моделью поведения мяча. То есть в горку мяч

будет катиться медленнее, а под горку, соответственно, быстрее, а если вы вдруг угодите им в воду — он просто-напросто утонет. При построении траектории полета мяча в игре учитываются направление ветра и сила удара. В Everybody's Golf вы сможете управлять любым из десяти имеющихся персонажей. Хотя в начале игры выбор ограничивается только двумя. Остальные станут доступны в дальнейшем по мере прохождения. Но для этого вам потребуется обыграть их. И в случае успеха появится возможность сыграть за поверженного компьютерного оппонента.

Игру условно можно разделить на две части, или, если хотите, на два уровня сложности: это аркадный режим и режим симулятора. И если в первом случае все предельно упрощено, и для того, чтобы закатить мячик в лунку, вам нужно всего лишь ударить по мячу, то второй режим более сложен и предназначен скорее для игроков со стажем. Буквально все влияет на поведение мяча — сила удара, скорость ветра, рельеф местности и тип травяного покрытия площадки. Все это в совокупности смотрится довольно неплохо и дает ощущение настоящего поединка. Но мяч, как известно, сам по себе в лунку не закатится. Для этого нужно ударить его клюшкой, количество которых в Everybody's Golf довольно внушительно. Но пользоваться ими нужно с



умом: одна клюшка служит для ударов на дальние расстояния, другая — для ближних ударов (закатить мячик в лунку). И чтобы разобраться во всех тонкостях и перипетиях настоящего гольфа, в игре предусмотрена грамотно составленная многоступенчатая

система тренировок и подсказок, рассчитанная как на начинающих, так и на продвинутых игроков со стажем — ведь учиться никогда не поздно.

Подытоживая все вышеписанное, можно сказать, что перед вами один из лучших на сегодняшний день симуляторов гольфа. Он обладает рядом неоспоримых достоинств и практически лишен недостатков, что дает ему неплохие шансы на успех на мировом рынке. Но, к сожалению, в России гольф, как игра чужеродная, никогда не пользовался особой популярностью. И потому прогнозировать повальное увлечение им в ближайшее время достаточно трудно. Если только вы не захотите почувствовать себя новым русским (или старым англичанином). А жаль, игра достойна самого пристального внимания и рассчитана на тех, кто устал от бесконечных: «бей, стреляй, беги». Так, может, все-таки стоит взглянуть?..



ОБЗОР

ADVENTURE OF ALUNDRA

Жанр

Ролевая игра

#Игроков

1

Издатель

Psygnosis

Разработчик

SCEI/Matrix

PlayStation

Общая оценка игры

4

Сегодня, когда конкуренция на игровом рынке высока, компании-производители волей-неволей оказываются втянутыми в яростную гонку технологий, главным призом в которой является внимание потребителя. Совершенствуется все и вся: звук, графика, интерфейс. И когда вдруг такой признанный законодатель мод игрового мира, как Psygnosis, берется за проект, который, мягко говоря, революционным не назовешь, согласитесь, это не может не вызвать определенный интерес. Компания выкупила права на издание в Европе ролевой игры Adventures of Alundra, которая была разработана в Японии и имела там настолько громкий успех, что было решено адаптировать ее для европейского и американского рынков. И, похоже, большие шишки из Psygnosis вновь не ошиблись. Судя по всему, игра имеет неплохие шансы на успех.

С первого же взгляда становится очевидно, что Alundra невероятно схожа с Legend of Zelda или Land Stalker — классическими 16-битными ролевыми играми, в свое время наделавшими много шума. Но это ни в коем случае не стоит воспринимать как критику — это скорее комплимент. Графика невероятно мила. Множество персонажей, нарисованных в японском стиле, бесцельно бродит по игровому миру в ожидании своей очереди быть допрошенными игроком на предмет наличия какой-либо ценной информации. Игровое поле в Alundra выполнено в перспективе 3/4 и псевдо-трехмерно. Причем угол обзора все время остается постоянным и не меняется даже во время схваток с врагами, которые (схватки), кстати, составляют чуть ли не большую часть игры.

В Adventures of Alundra вам придется управлять персонажем по имени Alundra (он же по сов-



ляющегося первопричиной всех бед. Однажды во сне нашему герою явился умудренный годами старец и, не мучаясь особо угрызениями совести, предложил отправиться в путешествие с целью спасения (уже в который раз!) многострадального мира от очередной угрозы уничтожения. Alundra последовал указаниям старца и вскоре оказался... Нет, не на принудительном лечении у психиатра, а в деревушке, которую видел во сне. Дела там обстояли не лучшим образом: местных жителей мучили ужасные кошмары — настолько явственные, что некоторые бедняги просто не выдерживали и умирали. Вот с этого-то момента и начинается ваш поиск истины в гигантском мире Alundra.

Самый лучший способ начать игру — это просто побродить вокруг, исследуя окрестности, и расспросить обо всем местных жителей. Таким образом вы сможете получить много важной информации, которая

поможет вам в поисках. Хотя поначалу ваш персонаж не имеет ни гроша за душой, изобилие флоры и фауны обычно позволяет легко заработать монету-другую. К примеру, можно ворваться в чайнико сад и полностью его обобрать (местные жители, кстати, на редкость дружелюбны и против ничего иметь не будут). Причем впоследствии вы сможете проделывать подобный трюк сколько угодно раз — все сорванное вами каждый раз чудесным образом вырастает заново.

Управление персонажем просто: вы можете бегать, прыгать и взаимодействовать с окружающим миром. Но, к сожалению, свобода перемещения по игровому миру ограничена. И чтобы продвинуться дальше, вам сперва потребует-



местительству главный герой этой истории). Он обладает способностью проникать в сны людей и избавлять их от кошмаров путем беспощадного изгнания зла, заставившегося в темных уголках сознания и, как обычно, яв-



ся выполнить определенные задания на доступной территории. С одной стороны, это хорошо, так как избавляет игрока от многочасового бесцельного блуждания по игровому миру, но, с другой стороны, делает прохождение слишком уж ли-



нейным. Особая прелесть Adventures of Alundra в том, что большую часть игры вам придется провести в странствиях — постоянная перемена мест просто не даст вам заскучать. И несмотря на то, что мир Alundra просто громаден, грамотно построенный игровой процесс (вам редко когда придется выполнять более одного задания за раз) не позволит впасть в отчаяние от осознания невыполнимости стоящей перед вами задачи. Кстати, любителям скоростного прохождения следует знать, что Adventures of Alundra вовсе не так проста, как кажется. Более того, по уровню сложности она оставляет далеко позади всех своих 16-битных прародителей. Обилие запутанных лабиринтов, сложнейших головоломок, а также наличие боссов, которые просто-напросто не же-



лают умирать до тех пор, пока вы не удастите их как минимум триллион раз, вкупе с не совсем удачной системой

сохранения игры (сохраниться можно только в специально отведенных местах, а они встречаются не так уж и часто) заставляет каждый раз, как только ваш персонаж погибнет (а в этом можете на сомневаться — именно так и будет), буквально закричать. Либо от восторга, что авторам удалось сделать игровой процесс настолько динамичным, либо от бессильной ярости при осознании того, сколько вам придется добираться от места последнего сохранения до места, где вас настигла злая рука судьбы. Именно здесь проявляется основной недостаток, а может быть, главное достоинство игры (это как посмотреть), а именно чрезмерная сложность игрового процесса.



Ваше путешествие, начавшееся на борту обреченного корабля, когда вы в спешке добираетесь до деревни Inoa, проведет вас через огромное количество разнообразных локаций. Вы побываете в горах и пустынях, на равнинах и

в развалинах замков и в сотнях других мест. По мере прохождения вам станут доступны новые виды оружия, более мощные заклинания, а также специальные предметы и способности. К примеру, это может быть сеть для поимки таинственной птицы-призрака или временное увеличение силы главного персонажа, необходимое для расчистки завала, преградившего путь.

Немалую часть игры составляет решение загадок и головоломок, качество и количество которых просто восхищает. Разработчики уверяют, что на полное их решение игроку потребуется не менее пятидесяти часов. Кстати, в отличие от некоторых игр приключенческого жанра, в Adventures of Alundra все головоломки построены на строгих законах логики. Так что рано или



поздно принцип решения той или иной загадки становится ясен даже самому недогадливому игроку. К тому же по ходу игры вы будете получать подсказки от местных обитателей. Правда, для того, чтобы выловить сведения в потоке бесполезной болтовни ок-



рестных жителей, вам придется поднапрячься и проявить изрядную долю терпения. Игра вообще изобилует разговорами, не оказывающими никакого влияния на ее прохождение, то есть попросту чрезмерно перегружена лишней информацией.

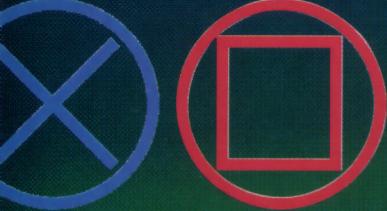
Хотя если взглянуть с другой стороны, именно обилие разговоров и общение с другими персонажами придают ролевым играм то самое непередаваемое очарование, которое и привлекает к ним игроков.

Чуть смуливает впечатление малое количество персонажей, которым можно управлять, но грамотно построенный и динамичный игровой процесс, а также превосходный сюжет не дадут вам заскучать. Сюжет в Adventures of Alundra вообще отличается отменной продуманностью и вниманием к деталям, но, пожалуй, слишком уж запутан, даже если учсть, что игра была сделана японскими разработчиками (а японским ролевым играм вообще свойственна некая запутанность). Графическое

оформление игры явно не соответствует требованиям времени. Создается впечатление, что игра делалась не для PlayStation, а для SNES.

В целом же, игра производит благоприятное впечатление и, несмотря на мелкие недостатки, можно определенно сказать, что Alundra является одним из лучших представителей жанра RPG. Превосходный дизайн уровней, обилие головоломок и высокая динамичность игрового процесса в состоянии удерживать игрока перед экраном телевизора долгие дни. ☺





ОБЗОР



RASCAL

ЖанрПлатформенная
3D-бродилка**#Игроков**

1

Издатель

Psygnosis

Разработчик

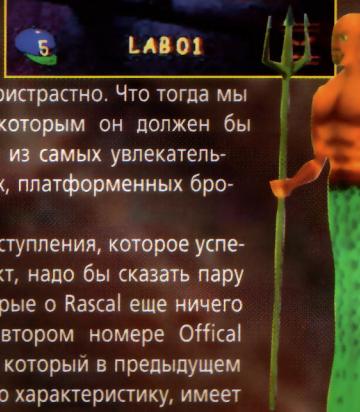
Traveller's Tales

Общая оценка игры

3

Ладно, давайте на минутку представим себе, что главный герой Rascal не оказался таким типичным и скучно-унылым, каким он на самом деле. Давайте вообразим, что именитый и опытный художник Джим Хенсон из Creature Workshop не позволил себе так скаптурить, а продюсеры, отвечающие за издание игры (кстати говоря, продюсеры из Psygnosis), не скомпрометировали себя, закрыв глаза на топорную неоригинальность главного персонажа. Давайте представим себе, что вся команда Traveller's Tales не проявила полнейшее отсутствие всякого чувства вкуса и действительно создала «нового и по-настоящему классного героя», как заявлено в рекламном слогане. Ну, так давайте представим себе все вышесказанное и оценим игру по честному и беспристрастно. Что тогда мы получим? Мы получим Rascal, которым он должен быть, без всякого хлама — одну из самых увлекательных, но безнадежно бракованных, платформенных бродилок последнего времени.

Итак, после такого яростного вступления, которое успело вынести своеобразный вердикт, надо бы сказать пару слов тем нашим читателям, которые о Rascal еще ничего не слышали (превью было во втором номере Official Playstation за 98). Главный герой, который в предыдущем абзаце получил такую разгромную характеристику, имеет действительно очень трафаретную внешность. Судите сами: бейсболка козырьком назад, темные очки, мешковатая одежда — стопроцентный стереотип того, что по мнению 35-летних дядек, «по-настоящему классно» для подрастающего поколения (игра предназначе-



на для возрастной группы 8-12 лет). И вот этот «потрясающий» Rascal должен спасти своего незадачливого отца, профессора Каспера Клоквайза (какая каламбурная фамилия у этого изобретателя!), которому наконец-



любой игры — наше с вами развлечение. Так что тот факт, что Rascal'у придется, рискуя жизнью, охотиться за гениальным физиком по

всему пространственно-временному континенту, должен в идеале стать прекрасным поводом для веселья (но это только в идеале). Что до Psygnosis, то такая сюжетная завязка стала прекрасным поводом для создания больших, красочных миров, самым неожиданным образом переплетающихся и взаимодействующих. Бродя по темным донжонам замков, можно в любую секунду обнаружить себя барахтающимся в подводных глубинах потерянной страны Атлантиды. Всего в Rascal шесть временных эпизодов/периодов: средневековые замки, храмы древних ацтеков, Дикий Запад, огромный испанский гalleон, потерянные города Атлантиды и исследовательская лаборатория, где начинается ваше приключение. Проходя через Ворота Времени, Rascal путешествует из будущего в прошлое, из прошлого в настоящее, из настоящего в будущее и так далее. Таким образом, главный персонаж может и даже обязан посетить 18 уникальных уровней-миров, по три на каждый временной период/эпизод. Чтобы покончить с каждым из восемнадцати, необходимо соб-

то удалось создать долгожданную машину времени. Как и положено гениальному ученому, его похитил злой Властелин Времени Хронон, и теперь на долю сына выпало тяжкое бремя вызволения папаши. Проблемы главного героя



ратить четыре специальных ключа (как же без них обойдешься!). В конце концов, нужно найти родимого папочку, отнять у Хронона планы машины времени, ему самому показать, где его место, и, наконец, спасти Фабрику Времени. Сюжетная линия не отличается особой изощренностью, но вполне приемлема для платформенной игры, так как дает необходимое пространство, где бы могли развернуться разработчики.

Давайте разберемся, как сделаны уровни. Общее впечатление очень достойное. Множество трехмерных полигонных объектов, сложные конструкции, хитрые ловушки, разнообразные помещения и красивый дизайн. Обитатели уровней тоже достаточно оригинальны и многочисленны: от огромных огнедышащих драконов и морских змей до мотыльков и попугаев. Именно на этом «медовом» фоне особенно отчетливо проступают следы «дегтя». Во-первых, сюда относятся загадки. Логика (если это можно назвать логикой, а не ее отсутствием) того, кто их составлял, несколько отлична от нашей с вами. Эти пазлы, включатели, выключатели, головоломки очень-очень напрягают. Если бы это были еще головоломки, подобные Hexen'овским, которые хоть решать было интересно! Во-вторых, расположение бонусов, power-up'ов, аптечек и прочих необходимых вещей. Они раскиданы чьей-то на редкость скопкой, так что даже играть становится неинтересно.

К примеру, вы справились с толпой бешеных рыцарей, еле на ногах стоите, а впереди ждет длиннющий путь. Что вам надо? Правильно, парочку родимых коробочек с красным крестиком, а еще желательно дополнительное про-должение... Ишь, че-го захотели! Терпи, солдат, генералом будешь! В-третьих,

это монстры, которые имеют «приятную» особенность сваливаться из каких-то неопознанных далей прямо вам на голову. Этот маневр они совершают с видным постоянством, так что спокойно обойти уже изученные и очищенные территории вы просто не можете



— надо быть все время начеку. С другой стороны, несбалансированность противников проявляется и в том факте, что иной раз можешь бродить по коридорам чуть ли не часами, не находя ни одного противника. Видимо, Traveller's Tales слишком буквально поняла термин «брондилка»...

Перед тем, как приступить к финальному разгрому Psygnosis'овского произведения, хочется произнести ободряющие слова в адрес графической стороны Rascal. Здесь Traveller's Tales поработала очень прилично. Гладкая и точная анимация всех персонажей, четкие и ясно обрисованные текстуры, множество источников света, дающих красивый

real-time lighting.

К несомненным достоинствам Rascal относится прекрасный саундтрэк и звуковое оформление, которые разработчики подчас просто ос-



тавляют без должного внимания.

В настоящий кошмар игру превращает союз камеры и управления. Разработчики заверили, что и то и другое будет «невероятно умным и абсолютно интуитивным». Позвольте засмеяться скорбным и пессимистическим смехом: ха-ха-ха... Начнем с управления. Главный герой, этот «прыщ в кепке», управляет, как машина. Не поняли? Как машина. Это значит, что

Rascal при нажатии стрелки «вверх» всегда идет вперед, независимо от угла камеры. Какое, черт побери, может быть «интуитивное управление» при таком положении дел! Особенно это достает в ситуации, где нужен постоянный и четкий контроль за персонажем, при резких поворотах и изменениях направления движения, т.е. постоянно во время игры. С аналоговым геймпадом играть еще как-то можно, но он, к несчастью, есть не у всех. А без него игра — это сплошной кошмар. Теперь поговорим о камере. С какой стороны подступиться к этому вопросу? Ну, давайте прямо в лоб: камера ужасающа. Она специализируется на об

зоре с таких углов и под таким наклоном, что игрок начинает тыкаться в разных направлениях, как слепой котенок. Он просто дезориентирован, постоянно видит перед собой стенки, теряет противника и в конце концов будет убит или куда-нибудь свалится. Особенно хорошо «гармонирует» камера с управлением — на основе

вышесказанного сами можете себе представить, что это такое.

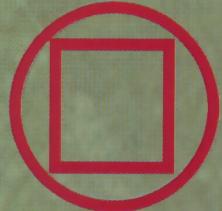
Напоследок от избытка чувств хочется возмутиться по поводу того, что и здесь враги уничтожаются путем удачного призем-



ления на их головы. Необъяснимое явление, особенно если учесть, что в ваших руках всегда есть большая пушка. Что это — примитицизм или отсутствие своих идей?..

Итак, пора выносить приговор, окончательный и не подлежащий обжалованию: классная графика, хороший звук, ужасные камера & управление, а впридачу тривиальный персонаж. Играть или не играть — решайте сами.





ОБЗОР



WORLD CUP'98

Жанр

Спортивный симулятор

Игроков

1-4

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

EA Sports

Общая оценка игры

4



Футбол. Когда-то, лет сто назад, значение этого слова знали очень немногие. В основном это были жители Англии, где, собственно, и зародилась эта игра. Сегодня футбол является самым популярным видом спорта. В футбол играют во всем мире. Даже на самых отдаленных островах Океании существуют свои клубы и сборные. В 30-е годы, когда футбол стал уже достаточно популярной игрой, начали проводиться чемпионаты мира. Главным призом, помимо денежного вознаграждения, всеобщей известности и удовлетворения своего честолюбия, является Кубок Мира. Конечно же, все и так знают, как он выглядит, а кто еще не в курсе — посмотрите на фотографию на коробке игры. Впечатляет, правда? Кубок выполнен из чистого золота (довольно тяжелая штука). Победившая команда увозит кубок с собой и является обладателем его вплоть до следующего чемпионата. Чтобы кубок навсегда остался в стране победителя, чемпионат нужно выиграть минимум три раза. На данный момент это смогла сделать только сборная Бразилии. В настоящее время по популярности и масштабности соперничать с ними могут лишь Олимпийские игры. Чемпионаты проводятся не так уж часто — раз в четыре года — поэтому каждый последующий ожидает с большим нетерпением. В этом году грандиозное шоу и, безусловно, главное спортивное событие сезона — чемпионат мира по футболу —



пройдет во Франции. Этому мероприятию целиком и полностью посвящена игра World Cup'98 от небезызвестной EA (NHL'98, NBA '98).

К тому же, World Cup'98 единственная имеет официальное разрешение FIFA на использование символики и вообще тематики чемпионата мира по футболу в качестве концепции игры. «Footix» — талисман чемпионата, эта птичка очень спортивного вида, — первое, что вы увидите, включив игру. Надо сказать, что увидите вы ее еще не раз. Для разогрева вам также предлагается убойный вступительный видеоролик, стилизованный под используемую графику. Все это в совокупности с зажигательной композицией «Tubthumping» от альтернативной команды Chumbawumba как нельзя лучше настраивает на хорошую игру.

Да, путь был нелегким, долгим, с множеством неожиданностей, но мы все-таки добрались... На самом деле дорога была не такая уж и тяжелая и долгая, и теперь мы сгораем от нетерпения ринуться на борьбу за высочайшую спортивную награду — Кубок Мира. Новый проект EA логически связан с недавно вышедшей FIFA '98: Road to World Cup (переводится как «путь к чемпионату мира»), но, заметьте, только логически. На самом же деле перед нами совершен-

но другая игра. Нет, перед нами, конечно, все тот же горячо любимый футбол, со всеми вытекающими отсюда последствиями, вот только на этом сходство, пожалуй, и заканчивается. World Cup'98 разрабатывался параллельно с FIFA'98, поэтому ни в коей мере не отно-

ится к разряду тех игр, которые появляются, чтобы успеть поймать волну популярности какого-нибудь удачного проекта. На создание игры ушло без малого двенадцать месяцев. Результат, как говорится, налицо. WC'98 вобрал в себя так много, что просто очередным симулятором футбола ее назвать никак нельзя.

Чемпионат мира представлен в полном объеме: 32 команды, участницы мирового первенства, а также 8 дополнительных команд. Разворачиваться действие будет на десяти стадионах (в том числе и новый Stade de France), являющихся точными копиями оригиналов. Команда разработчиков провела немало времени, исколесив всю Фран-



цию, проводя замеры и фотосъемки, дабы добиться максимальной реалистичности. Даже были проведены специальные записи криков болельщиков на трибунах.

Одним из самых замечательных нововведений является возможность переиграть самые знаменитые финалы за всю историю мировых чемпионатов по футболу, такие как Великобритания 1966, Бразилия 1970, Германия 1990 и многие другие. А как мы могли забыть финальную игру в Мексике 1986 года вместе с взошедшим тогда на вершину славы Диего Мара-



ются тактика и стиль игры. Так что не удивляйтесь, если вдруг поймете, что уровень профессионализма спортсменов тридцатых годов окажется неизмеримо ниже современных норм. Даже баллистические характеристики мяча были приведены в соответствие со временем. Кроме того, изменяется и чисто визуальная подача происходящего: краски тускнеют или вообще все становятся черно-белым, камера показывает происходящее так, как это могло быть на тот момент технического развития, закадровый



комментарий будет подобран в соответствии с эпохой. В целом, данное новшество является огромным подарком всем любителям футбола.

Просветительскую функцию вышеуказанного нововведения было решено усилить, введя в игру огромное количество информации о истории чемпионатов. После изучения интересовавшего вас материала можно проверить насколько вы его усвоили, ответив на контрольные вопросы. Правда, хорошее знание английского очень рекомендуется, иначе просто ничего не поймете.

Другим полезным нововведением является возможность изменения стратегии игры прямо во время матча. Просто нажмите пару раз на верхние кнопки, и тактика изменится коренным образом. Благодаря этому механизму ведения игры стал значительно гибче и сложнее. Наконец-то стало возможным создать

искусственное положение вне игры.

Предыдущий футбольный симулятор от EA FIFA'98 был и остается очень удачной игрой. Но, как говорится, «В бочке меда — ложка дегтя». В FIFA'98 этой «ложкой дегтя» было не

совсем удачное управление. Время между нажатием на кнопку и соответствующим действием на экране было довольно большим и очень ощутимым в напряженные моменты игры. Разработчики учили этот недостаток и разработали новую технологию связи объектов на экране и джойстика (Compression Touch technology), обеспечивающую более быструю и стабильную связь, что делает игровой процесс более динамичным.

Все футболисты теперь очень индивидуальны, особенно наиболее известные. Теперь каждый выдающийся спортсмен имеет свой фирменный удар или прием. Вообще, на каждого игрока потрачено очень много кадров анимации, поэтому смотрятся и двигаются они прямо как живые. По результатам матчей на каждого игрока заводится персональная анкета, в которую заносятся очень нужные сведения: количество забитых голов, ударов по воротам противника и т.д. Отличившемуся игроку могут присудить награду, Золотой ботинок, например. Вообще, если вам все-таки удастся

выиграть чемпионат, то вас ожидает церемония награждения, воссозданная во всех деталях. Искусственный интеллект также улучшен. Ошибки совершаются редко, а если и совершаются, то запоминаются и впредь стараются не повторять. Теперь каждый раз вам придется идти на новую уловку, чтобы добиться желаемого. Дважды на одно и то же противника не попадается.

В игре также появилась опция, позволяющая изменить скорость игры, так что если вам кажется, что игроки не бегают,

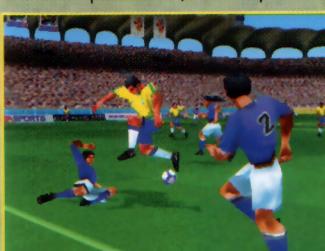
а ползают хуже черепахи, то не отчайвайтесь — теперь это поправимо.

В плане графического оформления игра безусловно нововведение. Используется тот же движок, что и в FIFA'98, только значительно усовершенствованный. По мере надобности текстуры заменяются, поэтому можно видеть, как, например, после падения футболка спортсмена испачкается. Анимация игроков происходит с использованием технологии Motion

Capture, благодаря чему достигнута потрясающая реалистичность. Качество прорисовки текстур остается на высочайшем уровне. Соблюдаются все законы физики и баллистики. Камера свободно перемещается и может быть установлена по вашему усмотрению. И при этом скорость смены кадров возросла по сравнению с FIFA'98 в четыре раза.

Звуковое оформление прекрасно вписывается в игру. Каждый матч ведут известные комментаторы (Lineker, Waddle, Motson, Lynam), от чего создается впечатление, что это вовсе не игра, а очередная трансляция матча. Звуковые эффекты записывались с конкретных реальных действий, и записаны они очень качественно.

World Cup'98 — во всех отношениях отличный футбольный симулятор с потрясающей графикой, сбалансированным игровым процессом, обладающий потрясающей динамикой и хорошим звуковым оформлением. Настоящий подарок всем любителям футбола в преддверии чемпионата мира.



и предыдущий футбольный симулятор от EA FIFA'98 был и остается очень удачной игрой. Но, как говорится, «В бочке меда — ложка дегтя». В FIFA'98 этой «ложкой дегтя» было не



ОБЗОР

NEED FOR SPEED 3

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Canada

Общая оценка игры **5**



В мире PlayStation'овских автосимуляторов наметилась очень интересная тенденция: стали появляться действительно хорошие игры. Вот уже второй раз за месяц нам в редакции Official PlayStation приходится лицезреть великолепные игры на тему автоспорта, причем настолько великолепные, что раньше, к примеру, на появление подобных продуктов и рассчитывать было нельзя. PlayStation — и это теперь совершенно очевидно — только сейчас вступила в свой золотой век, когда разработчики привыкли к платформе, начали выжимать из нее максимум возможностей и научились делать по-настоящему интересные игры. Постепенно меняются взгляды игроков, которым теперь нужна не только графика и спецэффекты, а все-таки интересна сама игра. Надо сказать, что разработчики быстро отреагировали. Вот и нашему вниманию после великолепной Gran Turismo (особенно в американской и европейской версиях) предстала новая серия легендарной Need for Speed.

Основной принцип всех игр серии «отличные машины + интересные трассы» на сей раз выдержан классически: восемь гигантских треков (я лично вооб-

можете попробовать себя в чемпионате knockout, в котором каждую гонку из борьбы выбывает пришедший последним. Этот режим, если честно признаться, наиболее симпатичен автору, поскольку наибольшим образом щиплет нервишки. Надо сказать, что компьютерные противники в этом режиме становятся весьма и весьма сильными, и победить их далеко не просто. На последних же трассах (кстати, всего в этом режиме их будет семь — исключен зимний вариант первой трассы), когда на дороге остаются двое-трое соперников сложность еще больше подскакивает.



Еще же один режим, Hot Pursuit, вновь возвращает нас к старым добрым временам гонок с участием полиции из NFS. Только теперь режим преследования превратился в настолько виртуозный и интересный спектакль, что по драматизму, качеству исполнения и увлекательности действия навряд ли хоть одна гонка сможет противостоять новому NFS.

На трассе лишь вы и полиция (возможно и присутствие второго игрока в Spleet screen). Ваша цель — убежать и добраться до финиша. Цель полиции не совсем ясна. Поначалу кажется, что машины блюстителей закона просто пытаются вас задержать за нарушение, но потом становится понятно, что это настоящая охота. Погоня — что еще может вызвать такой бешеный ажиотаж в душе настоящего геймера? А то, как действует полиция, достойно совершенно особых похвал. Она не просто едет и занудно гудит, а обогнав, просто автоматически останавливает (как это было в NFS) и действительно старается заманить вас в капкан — пытается спихнуть с трассы, натолкнуть на дерево или ограждение, направить точно на засевший невдалеке патруль. Причем создается впечатление абсолютной согласованности действий машин полиции. Они стараются делать засады прямо на дороге, расположив особым образом машины, перехватывают вас, следя распоряжениям преследующего вас офицера — одним словом, ведет себя полиция максимально реалистично. Ну а с гонкой ночью по трассе Atlantica в режиме Hot Pursuit



еще представить себе не могу, как такие влезают в небольшие PlayStation'овские 2 Мб памяти) и такое же количество совершенно подлинных лицензированных автомобилей. Помимо стандартных одиночных заездов, чемпионата и режима практики, вы



вообще не сравняется ничто. Попробуйте — и вы не пожалеете. Только ради этого режима NFS3 стоит купить. И играть, играть, играть.

Трассы сделаны на суперпрофессиональном уровне. Каждая требует совершенно особой тактики вождения, на любой найдется достаточно сложностей, чтобы воспрепятствовать определению однозначных лидеров. Поражает разнообразие архитектурных стилей и дизайнерских находок, куда-то подевались прокатанные катком приглаженные трассы из NFS2, хотя движок, по утверждению разработчиков, «почти не был изменен». Ну если ЭТО значит «почти не изменен», то что же нас может ожидать в NFS4, в котором обещается применение абсолютно новых технологий? Дороги осiąзаемо трехмерны, да еще к тому же, зачастую весьма и весьма широки, чтобы дать игрокам простор для невиданных маневров. Честно говоря, таких сложных, красивых и совершенно реалистичных городов, как будто сошедших со страниц футуристических романов, я нигде еще не видел. По продуманности (но не по атмосфере) трассы, наверное, могут сравниться лишь с лучшими примерами кинематографического построения миров, как в Blade Runner, к примеру. Великолепны не только ландшафты — в NFS3 прекрасно расставлены все объекты, а на каждой трассе есть своя изюминка — оригинальное или экзотическое месечко, которое с большим удовольствием можно просто разглядывать. Как вам понравится необыкновенный по красоте подводный тоннель с прозрачным куполом или спрятанный глубоко в толще скал древний полуразрушенный храм? Еще приятнее замечать всяческие детали. Так, к примеру, на одной из трасс вы проедете немало кругов прежде чем заметите, что в море выходит гигантский лайнер, внешне очень напоминающий известный всем «Титаник». А на другой трассе совершенно необычно построено небо — оно собрано из треугольников на манер шатра капсули — секторами, образуя



совершенно удивительную панораму. Жаль, что увидеть его можно лишь из переворачивающейся в определенном месте машины. Интереснее всего то, что эти экзотические места использованы создателями игры с большой пользой и отлично вплетены не только в общий дизайн трасс, но и в игровой процесс. Гнать на машине между старинными колоннами — это ли не настоящий азарт? Единственная оговорка — основных трасс в игре восемь, однако мест действия всего четыре, так как в каждом из них имеется по два трека, которые соединены



общими кусочками старта и финиша (несколько похоже на Ridge Racer и ему подобные игры). В тот момент, когда вы перейдете на первую закрытую поначалу трассу (пятую), то будете слегка разочарованы, однако потом осознаете, что дороги все-таки другие, совершенно разные, и проблем с разнообразием в NFS3 действительно нет. Количество доступных опций выводит из равновесия. На каждой из трасс можно прокатиться вперед или назад, в зеркальном отображении или без оного, в двух возможных режимах реалистичности (аркадном и симуляторном), моделируя время суток и погодные условия. Надо сказать, что режим симулятора в NFS3 продвинут практически до уровня Gran Turismo (хотя, конечно, слегка недотягивает до него), и все



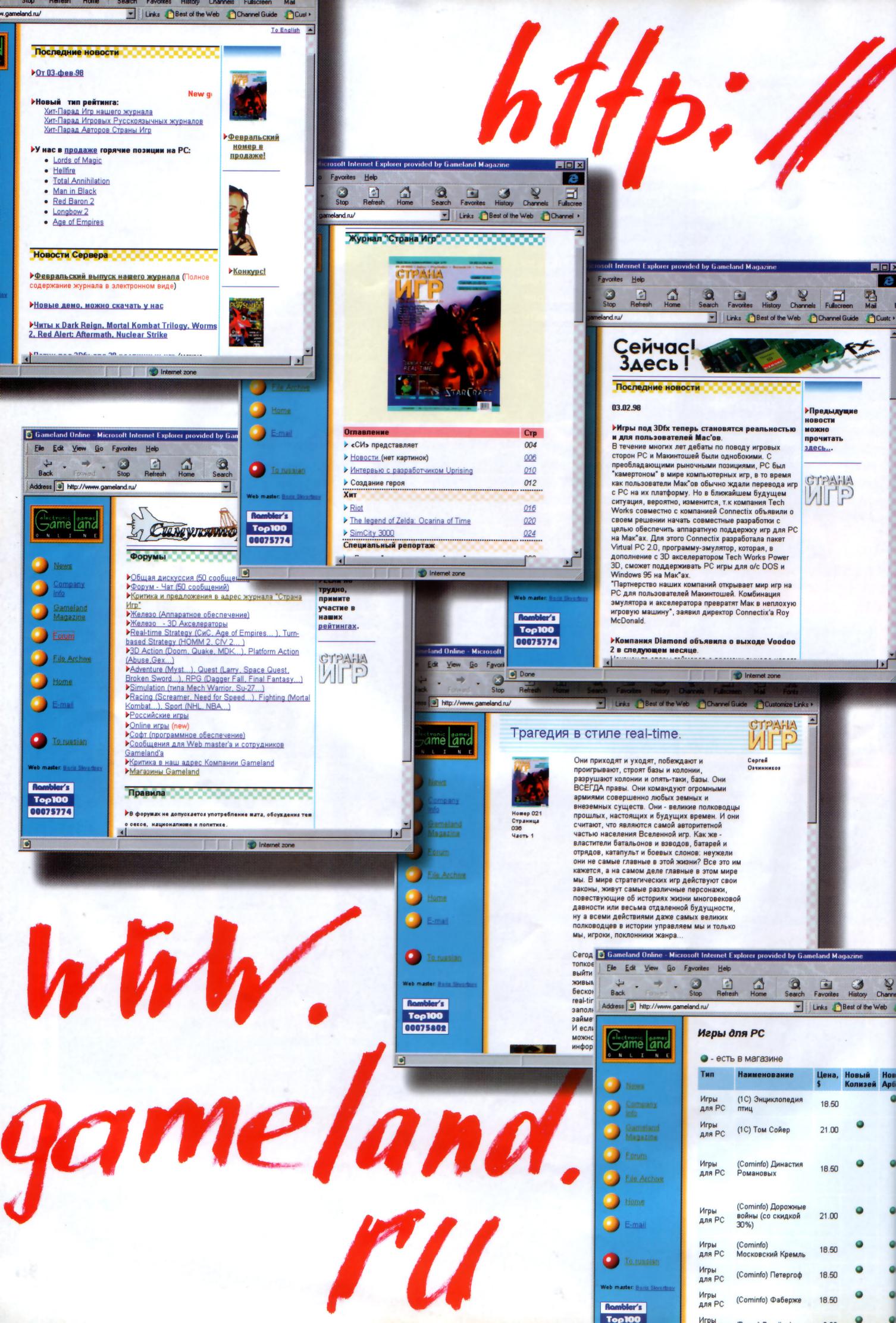
движения машины становятся максимально реалистичны. С другой стороны, у NFS3 все же нет скорости, присущей Gran Turismo PAL, поэтому реалистичность эта выглядит порой странновато. Все же для поклонников симуляторов GT предпочтительнее.



Графика в NFS3 находится просто на грани предела возможностей PlayStation. Программисты даже умудрились почти решить проблему выпадения полигонов (или так искусно ее «замазали», что этого не заметно). Яркие, сочные краски, необыкновенно красивые и четкие ландшафты, многоуровневые декорации, огромное количество трехмерных объектов. Световые эффекты, которые казалось, вообще невозможно сделать как следует для этой приставки, здесь не только имеются, но и настолько великолепны, что слов нет красоту описать. Попробуйте только проехать один круг в Hot Pursuit по трассе ночью — и вам все будет ясно. Синие и красные полицейские огни раскрашивают всю окружающую действительность в свои оттенки.

Игра получилась почти что идеальной, и никаких проблем в ней раскопать не удалось. В ней нет гигантского реализма или сумасшедшего выбора машин из Gran Turismo, но зато NFS3 радует необыкновенно качественными трассами и обилием очень интересных режимов. Думаю, что EA поняла все свои ошибки, и больше сериал Need for Speed нас никогда не разочарует. Будем ждать продолжений.







SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PAL




ОБЗОР



POWERBOAT RACING

Жанр
Гонки
#Игроков
1-2
Издатель
Interplay
Разработчик
VS Sport

Общая оценка игры
4-



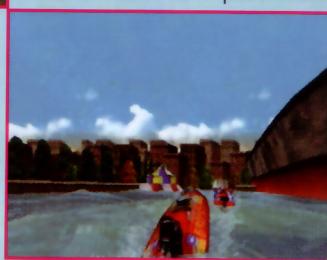
В чем кроется секрет хорошей гонки? Конечно же, в трассах, которые должны захватывать игрока с первого взгляда, в которых каждый поворот должен быть чем-то знакомым и приятным. И, естественно, трассы должны быть оригинальны. С последним дела, как правило, обстоят не очень хорошо. Какие бывают трассы? В основном либо дорожные, либо бездорожные. Что еще можно придумать? Оказывается, что-то еще можно. Вот, например, что вы скажете насчет гонок... на воде? Самое главное что в этой до банальности простой идеи скрывается множество еще не раскрытых возможностей, которые способны произвести на игрока очень неожиданное впечатление. Еще бы: вода — не асфальт, особенно если она должным образом смоделирована. Идея-то, вне всяких сомнений, хороша, но вот ее реализация в Powerboat Racing особенностями достоинствами не выделяется.

В последнее время выходит очень много игр, разработчики которых увлекаются созданием высокотехнологичных движков.



И при этом забывают о самом главном — о качестве игрового процесса, от которого зависит практически все. И даже великолепная графика не сможет исправить основного недостатка игры.

Итак, Powerboat Racing — это гонка на моторных лодках. Оригинально, не правда ли? Гонка проходит преимущественно на трассах закрытого типа, то есть огороженных какими-то препятствиями (обычно это городские каналы, которые отличаются прямыми углами, прямыми поворотами и прочими неожиданностями). Трассы обычно представляют собой кольцо, но финиша можно достигнуть разными способами. Дело в том, что у игрока всегда существует возможность «срезать» путь, проехав каким-нибудь полусекретным тоннелем, перемещаться по которому, соответственно, сложнее. То есть, иначе говоря, у нас есть всегда выбор — либо выбрать себе самый спокойный, но длинный путь, либо использовать все, что можно, для того, чтобы каким-то образом сок-



ратить его, либо разумно комбинировать оба этих способа. В принципе, неплохо, но... Об этом «но» мы поговорим чуть позже. Обычно на трассе встречаются препятствия различных типов, например, ящики и трамплины. И если трамплин еще не так страшны, то наезд на ящик заканчивается немедленным потоплением вашего судна. Хотя и трамплин может оказаться роковым препятствием. Представьте себе: лодка красиво взлетает в воздух, ее нос сначала высоко задирается вверх и вдруг быстро начинает опускаться. В конце концов лодка уходит дно, подчиняясь известным физическим законам.

Кстати, о физических законах. Играя в Powerboat Racing, их то и дело вспоминаешь. Дело в том, что по невыясненным причинам разработчики решили смоделировать лишь некоторые из них, и потому время от времени с нами случаются забавные происшествия. Так, например, очень сложно понять, почему лодка порой зарывается носом в воду. Скорость слишком большая? Волна захлестнула? Течь в корпусе? Все это остается неизвестным, и на-

деяться в процессе игры приходится лишь на случай. Красивые перевороты, сальто-мортале игроку доступны, но все акробатические трюки заканчиваются, как правило, печальным исходом: лодка погружается в воду, а мы теряем драгоценные секунды на

всплытие на поверхность. Все это очень печально. Более-менее хорошо смоделированы столкновения с противниками, которые не всегда заканчиваются плачевно только для вас, а также с бортиками и прочими предметами, беспорядочно плавающими в воде, что всегда оканчивается плачевно исключительно для вас.

Между тем, ваши оппоненты ведут себя очень нагло. Они просто быстро уезжают далеко-далеко, очень точно вписываясь в повороты и идеально правильно обезвоживая препятствия. Так что выигрывать удается в исключительных случаях, то есть тогда, когда вы в процессе гонки не допускаете ни одной ошибки.

От графики впечатления очень неоднозначны. С одной стороны нельзя не признать, что



тают с трамплинов и с большим трудом входят в тоннели? В игре действует железный принцип: сначала выучи трассу, а потом катайся. Иначе нельзя.



Нарисовано все не так уж и плохо. Полигональные модели моторных лодок, тоннели и бортики — все в меру красивое. Однако кроме воды и брызг пугают еще и окружающие пейзажи. Как-то они совсем не вписываются в общую тему игры. И вообще цвета слишком контрастны, черные тоннели смешиваются яркими бортиками, вода мерно двигает свои полигональные куски, противники один за другим обходят игрока, пока тот пытается вырваться из-за угла, в который он нечаянно заехал, и... Как все? Гонка уже закончена?..

Управление также положительных эмоций не вызывает. Оно чересчур отзывчивое. А иногда, наоборот, очень не отзывчивое. Самое главное, что способ

решить эту проблему, в принципе, не существует, поэтому приходится смириться и плыть по течению в самом прямом смысле. Понятно, разумеется, что управление лодкой на воде должно отличаться от управления, скажем, автомобилем, но не до такой же степени! Еще раз хотелось бы упомянуть, что при всем при том, гонка проходит очень быстро. Так что времени на ориентацию и изучение тонкостей управления остается совсем мало.

Сказать, однако, что игра не представляет собой вообще никакого интереса было бы несправедливо. Интересно, конечно, но не настолько, насколько хотелось бы. Хорошую идею разработчиков погубила та самая технология, которая, наверное, занимает первое место в списке features. Где-то графики слишком много, где-то ее не хватает. Где-то игру заменяет мелькание изломанных волн, под которыми покоится катер, где-то непонятно назначение трамплинов. И так далее. Из примечательных достоинств игры хотелось бы отметить лишь то, что гонка проходит на воде. Пусть вода на воду не очень похожа, но факт остается фактом. Все-таки нечасто мы встречаем гонки подобного типа. И все-таки назвать Powerboat Racing хорошей игрой я не могу. Слишком много даже

не недостатков, а недоработок, но каких недоработок! Бог с ней, с графикой, было бы в игре хотя бы нормальное управление. Кому можно порекомендовать Powerboat Racing? Вряд ли фанатам, поскольку фанатов играть в недоделанные игры очень немногого. Если только вы интересуе-



Powerboat Racing сделали нечто ужасное. Вода похожа на отполированный, изломанный лед, который разбит на куски. При этом эти куски с острыми и не очень углами беспрестанно двигаются, что, в принципе, должно ассоциироваться с волнами. Более того, как известно, полигоны вообще на Sony PlayStation имеют отвратительную привычку разваливаться, но то, что происходит в Powerboat Racing, можно только назвать природ-

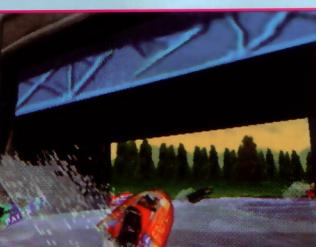
движок действительно оригинален и по-настоящему хорош. С другой стороны, не сказать, что графика временами бывает просто уродлива, также нельзя. Создать реалистичную модель воды в игре очень непросто, но разработчики



ным катаклизмом. Все это вызывает жуткое впечатление, но брызги... Брызги из-под кормы лодок сделаны просто блестящие. Четыре плоские текстуры, своими формами напоминающие резные украшения на избушках образца XVII ве-

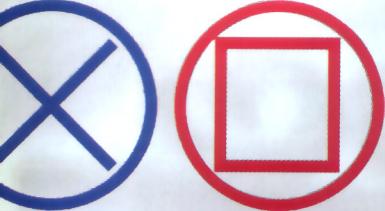


ка. Это брызги. Чудесно. Могу лишь сказать, что лучше было бы, чтобы их вообще не было, но разработчики решили иначе. Еще один недостаток относится к крайне низкой видимости игрока. Мы можем обозревать то, что



творится в пятнадцати-двадцати метрах от лодки. При высокой скорости игрового процесса этого явно не хватает. Стоит ли удивляться, что новички постоянно налетают на разные ящики, неумело сле-





СБЗ ОР



RESIDENT EVIL 2

Жанр
3D-бродилка

#Игроков

Издатель
Virgin Interactive

Разработчик
Capcom

Общая оценка игры **5**



Давние обладатели приставки помнят первую часть Resident Evil. Тогда всем казалось, что Capcom «выжала» все, что только можно, из ограниченных ресурсов PlayStation. Так вот, первая часть по сравнению с ее последователем кажется просто разминкой, так сказать, генеральной репетицией. Во второй части все гораздо лучше. Кто-то скажет, что улучшилась только графика, а игровой процесс от этого пострадал, кто-то будет жаловаться на стиль. Но тот, кто это сказал, ничего, не понимает в играх. Даже любители иных жанров отзовутся об этой игре по крайней мере уважительно.

Но перейдем к делу. Сюжет игры разворачивается в том же многострадальном Raccoon City несколько месяцев спустя (после первой части). Теперь город переполнен зомби, воронами, четырехногими ползучими существами и прочей нечистью. Конечно, ее происхождение вам неизвестно, но не все ли равно? Позже, конечно, вы узнаете ответ на поставленный вопрос, но это будет уже не столь важно. Ваша первоочередная задача —

спастись от нечистой силы, желательно ее искоренить и убить их всех. Но что это происходит? О чудо, с ва-

ми оказывается очаровательная девушка, которую тоже надо спасать. Но главная задумка разработчиков не в этом. Все дело в том, что вам нужно пройти игру за двух персонажей сразу. Первый герой — бравый полицейский, который, собственно, и спас девушку (на свою голову). А второй — та самая очаровательная девушка. Но самое главное — это то, что очередность прохождения не нужно соблюдать, то есть нет разницы, за кого вы пройдете игру сначала. Пройдя игру за одного персонажа, вы оставите в игре некоторые изменения — возьмете какой-нибудь предмет, забудете открыть какую-нибудь дверь и так далее. Так вот, эти же самые изменения останутся при игре за другого персонажа. Время от времени сюжетные линии героев пересекаются, и вы можете встретиться.



Также Capcom позаботился и о случайных персонажах. Почти всю игру перед вами будет маячить маленькая девочка, за которую вам тоже доведется немного поиграть. Помимо зомби, в городе остались и нормальные люди (правда, очень мало). И среди них есть зачинщики всего террора. С ними вам тоже доведется

поговорить, и они вам расскажут из-за чего, собственно, весь сыр-бор. Вы узнаете почти все о человеческой чести и низости, об интригах чиновников и научных сотрудников на предприятии. Словом, только по одному сюжету уже можно было бы написать неплохой роман.

Теперь поговорим о качестве исполнения идеи. Можно сказать одним словом — превосходно. Графика выглядит просто потрясающе. Причем если внимательней приглядеться, то ничего революционного не обнаруживается. Все дело в умелом дизайне, качестве текстур и количестве полигонов. Capcom решила не идти по пути реализации модных и требовательных к ресурсам эффектов. Она просто решила распределить качество графики по всей игре. Поэтому ее качество в течение игры





практически не меняется. Ваши герои прекрасно выглядят благодаря сложным текстурам, причем все это не в ущерб их анимации. То же самое можно сказать и о монстрах. Мало того, что их много, они еще и красивы. В этой области пробелов обнаружить не удалось. Отдельное слово

нужно сказать об обстановке и дизайне комнат. Выглядит это все, надо сказать как на фотографии. Такое явление, как интерактивный фон, в Resident Evil 2 далеко не редкость. Интерактивный фрагмент очень хорошо вписывается в обстановку. Положение камеры осталось прежним. Точнее говоря, их много. Все они находятся в фиксированном положении, то есть перемещение осуществляется из экрана в экран. Вот тут можно придаться. При перемещении из одного экрана в другой возникают небольшие задержки, а при пе-ремещении из одной комнаты в другую происходит подгрузка с диска (ведь память PS ограничена). Сначала это раздражает, но потом к этому привыкаешь и начинаешь думать, что так и должно быть. Оригинальное реше-ние нашла Сарсом в реализации видеороликов. Это не оцифрованное видео, это обычная 3D анимация. Эти ви-деоролики по графическому исполнению практически не отличаются от самой игры — только слаживаются полигоны. Именно это создает впечатление постоянного присутствия в игре. Вы видите тех же самых персонажей, которые были в игре, и они почти ничем не отличаются от их полигональных версий. За счет того, что видеоролики занимают много места на диске, их сделали много. Вы просто играете, бегаете по коридорам, стреляете, и вдруг новый поворот в сюжете! Все это происходит настолько плавно, что создается впечатление настоящего интерактивного кино.

Отдельного слова заслуживает звук. Играть в Resident Evil 2 надо с подключенной стереосистемой. Звук создает неповторимую атмосферу в игре, заставляя порой вздрогивать. Саундтреки по ка-честву записи и исполнения не уступают хорошему фильму.

А различные звуковые эффекты кажутся полностью реальными.

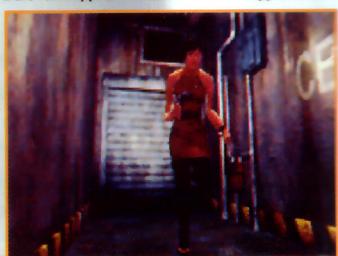
Ну, и наконец о главном — об игровом процессе. Атмосфера ужастика чувствуется с самых первых



кадров. Мрак, кровь, огонь, нап-ряженная музыка, иногда раздаются душераздирающие крики очередной жертвы — это все нор-



своего предшественника, Resident Evil 2 предлагает сбаланси-рованный набор загадок. При их решении создается впечатле-ние, что сделай Сарсом их чуть-чуть сложней, их решение прев-ратилось бы в муку или, того хуже, в квест. Именно это «мо-ментальное решение на пределе возможностей» затягивает как наркотик. Поэтому во время игры забываешь обо всем и просто отрываешься. В игре вас ожидает масса неожиданнос-тей и приключений. Сло-вом, вам не придется бегать и тупо стрелять в монстров или метаться в поисках выхода (как это было в Tomb Raider 1&2). Оружие очень разнообразно, и у разных персонажей оно раз-лично. Например, у полицей-



ского есть УЗИ, магnum, модер-низованный почти до беско-нечности пистолет, а у девушки пистолет самый обычный, но зато есть арбалет, который вы-пускает три стрелы одновре-менно. Все оружие (кроме сек-ретного) имеет ограниченное количество патронов, которые тоже нужно искать. Интерфейс в игре остался почти прежним. Все то же ограниченное количество предметов, которые можно носить с собой. Печатные маши-ки рядом с сундуками — это место, где можно сохраняться и оставить предметы, которые автоматически появятся во всех остальных сундуках в игре. Управление в Resident Evil 2 осталось таким же чутким, как и в его предшественни-ке. Сначала привыкнуть к нему довольно трудно, но потом приходит понимание... Есть очень полез-ная функция — автоматическое прицеливание на ближайшую цель.

Даже после того, как игра будет про-дена, вы не положите ее на полку. Все де-ло в том, что за прохождение вам дают определен-ные оценки. Чем выше оценки, тем лучше награда за них. Все начинается с новой одежды, продол-жается крутым оружием (ручной пулемет и ракет-ница) и заканчивается двумя секретными персо-нажами, за которых тоже можно будет поиграть.

В заключение можно сказать, что Resident Evil 1&2 стала синонимом PlayStation. Пожалуй, на этот раз разработчикам удалось выжить практически все из скромных ресурсов приставки. Можно сказать, что принудительное ожидание второй части Resident Evil не прошло зря.



мально и к этому можно привыкнуть. Но даже после таких ужасов вы будете очень сильно вздрогивать, а иногда и падать со стула и вопить истошным воплем (не хуже, чем очередная жертва). Иногда будете смеяться истеричным хохотом



над черным юмором от Сарсом. А когда дело дойдет до боссов, то вас просто бросит в холодный пот (потому что если вы умрете, то вам придется смотреть много видеороликов, а прервать их нет возможности). В отличие от





SAN FRANSISCO RUSH

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
CT- Interactive

Разработчик
Climax

Общая оценка игры **3**

Переводить игры на кучу различных платформ теперь модно. В связи с тем, что бюджеты игровых проектов весьма прилично разрослись, выпускать их только лишь на одну платформу, рассчитывая в лучшем случае на продажу трехсот-пятисот тысяч копий, стало попросту невыгодно. Вот и начали издатели практиковать «портирование» игр с одной платформы на другую. Надо сказать, что в данный момент процесс такого обобщения игрового мира набрал весьма солидные обороты. Особенно популярны игры, переведенные с игровых автоматов. Если ранее считалось совершенно очевидным то, что после нескольких лет пребывания на пике славы игровой автомат постепенно перемещался домой к своим фанатам в виде порта на одну из популярных приставок, то теперь портирование, как правило, затрагивает все платформы. Вспомним хотя бы небезызвестные переводы Mortal Kombat. В процессе перевода игры, как правило, теряют что-то от своих графических возможностей, но, по крайней мере, игровой процесс свой сохраняют. Обычно даже добавляются какие-то новые возможности — трассы, секретные герои, особые варианты управления и новые приемы. С игрой же, о которой пойдет речь сейчас, все случилось иначе. San Francisco Rush на PS оказался совершенно не похож на оригинал.

Наверное, многим посетителям залов игровых автоматов запомнилась невероятно забавная гонка San Francisco Rush, сделанная на передовом оборудовании того времени (в автоматах применялась технология Voodoo от 3Dfx — самая, что сегодня правит рынком 3D-акселераторов для персональных компьютеров). Эта игра, разработанная ветераном игровой индустрии, фирмой Atari, привлекла внимание многих поклонников жанра благодаря свежему подходу именно к аркадным гонкам. Ничего аркаднее SF Rush не было, нет и, наверное, не будет. Небольшие машинки



носятся по улицам города и по замысловатым трассам, выписывая пируэты и творя с многотысячедолларовыми предметами такое, что уже от одной проработки столкновений дух захватывало.



работников-переводчиков слишком уж странно подошла к примитивной задаче — перевести при минимуме потерь. Мне не верится, что этот самый «минимум потерь» мог изменить Rush до полной неузнаваемости.



Перво-наперво, количество трасс было доведено до четырех плюс одной секретной, причем дизайн их подвергся весьма значительным изменениям. Куда-то подевались многие повороты, обстановка на трассах стала значительно беднее, создается даже



такое впечатление, что город был местами порядком разрушен и многих зданий просто нет, поскольку их успели снести за прошедший с момента выхода игры на N64 год. Еще интереснее то, что разработчикам удалось сделать с дизайном машин. Из плавно очерченных контуров машин вышли квадратичные четырехколесные уродцы, глядя на которых даже не понимаешь, как эти штуковины способны передвигаться.

Наибольшие изменения коснулись физической модели. Видимо, при попытке улучшить ее и тем самым сделать игру более забавной Climax устроили полный пересмотр этой части движка игры, которую, вообще-то, трогать не следовало. Но что сделано, то сделано. Результат имеем следующий: машины

вообще практически не подчиняются управлению и носятся со всей присущей им реалистичностью, постоянно ударяясь об стены. Выдержать чудовищный темп SF Rush в версии для PS почти невозможно — машина попросту не реагирует на ваши

вместить в 2 Мбайта памяти PlayStation четырехмегабайтные трассы, сделанные для аркадной и N64-версии игры. К сожалению, в то время, как некоторые игры на PlayStation вполненятно демонстрируют вполне сопоставимый с нинтендовской



команды, поскольку ей, видите ли, в данный момент важнее следовать постоянным расчетам столкновений, прыжков и приземлений. Если вы не бросите игру сразу же после первой трассы, со временем вы



научитесь понимать PS-Rush, и даже, возможно, сможете нормально кататься, но все дело в том, что тот стиль вождения, который в результате получится, окажется очень и очень далек не только от управления игрового автомата, но и от бо-



лее близкой N64-версии.

Странностей в игре ничуть не меньше, чем откровенных недостатков. К примеру, совершенно уникально реализуются прыжки. Машины ведут себя чуть ли не как фантаст-



ческие болиды, не подчиняющиеся никаким физическим законам. Самый же странный момент в игре — это загрузка. Даже в самых плохих играх на PlayStation время загрузки, как правило, не бывает очень большим. Но в Rush загрузка попросто

является неотъемлемой частью игрового процесса, поскольку съедает весьма значительную его часть. Судите сами: экранчик с loading... появляется при выборе режима игры, при выборе машины, даже после того, как игрок подберет себе тип трансмиссии. Ну и, разумеется, при загрузке трассы. Еще один интересный момент заключается в том, что трасса держится в памяти только до конца заезда, и даже если вы прервите его или захотите провести заново, то придется вновь пройти через сеть противных загрузок. Сказать, что это раздражает, значит не сказать ничего. Это бесит, доводит до полного душевного истощения, когда даже не остается сил, чтобы бросить геймпад прямо в наглую ухмыляющуюся рожу телевизора.

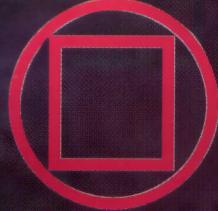
Графически игра также весьма странна. Достаточно детализованные ландшафты и не самым худшим образом прорисованные машины (только не в смысле дизайна) создают, в целом, приятную картину, но отдельные элементы игры просто шокируют своей обезоруживающей примитивностью. Прежде всего, это гигантское количество тумана. Этот «главный друг з-буфера» в SF Rush, по всей видимости, призван

примеров жанра это Need for Speed III и Gran Turismo), Rush явно выбывает из их числа. Особенно жутко проявляется это во много-пользовательской версии в split screen. Во-первых, что уж совсем удивительно, в этом режиме окно первого гонщика отчего-то получается меньше, чем окно второго, причем весьма значительно. Ну а туман тут дает себе полную свободу, причем так, что за пятьдесят-сто метров от машины уже ничего и не видно. Что касается стандартных графических недоработок, то их в Rush вполне достаточно. О постоянно выпадающих полигонах мы уже рассказывали сотню раз. Сейчас не будем. Зачем? Ведь в Rush имеется хорошая порция более забавных моментов. Изредка вам разрешат проезжать прямо сквозь стены, а поведение полигонов в момент соприкосновения их с фигуркой вашей машины

становится вообще непредсказуемым. Камера ведет себя весьма странно, порой решительно отказываясь показывать вам ту часть дороги, куда вы едете. Особенно резко и неприятно это проявляется во время прыжков.

В Rush есть, наверное, лишь одно неоспоримое достоинство — звуковые эффекты и музыка необычайно хороши. Однако на фоне остальных недостатков навряд ли можно было бы назвать этот момент «исправляющим фактором». San Francisco Rush, несмотря на то, что играть в него все-таки вполне можно, просто не имеет права носить такое название. Это не Rush. И точка. А богатым на фантазию разработчикам из Climax можно посоветовать все же делать свои игры, а не портить признанные шедевры своей оригинальной мыслью.





ОБЗОР

SHADOW MASTER



Жанр
3D-бродилка

#Игроков,

Издатель
Psygnosis

Разработчик
Psygnosis

Общая оценка игры **3**



Как вы думаете, сколько нам нужно игр? Конечно, чем больше, тем лучше! Так разве стоит удивляться тому, что среди огромного множества игр попадаются не только хорошие и гениальные, но и посредственные, а порой и просто плохие. Нам есть с чем сравнивать, и это замечательно! Игра, о которой пойдет речь дальше, сложно отнести к какой-то определенной группе продуктов. Shadow Master скорее представляет собой игру, которая ярко демонстрирует, насколько качественно можно реализовать довольно-таки банальную примитивную идею.

А идея и вправду примитивна. Представьте себе простой 3D-Action. Без головоломок, без каких-то элемен-



тарных тактических приемов. Надо ходить и стрелять. И, что самое странное, этого достаточно. Но обо всем по порядку.

Повелитель Теней, жуткий инопланетный диктатор, вырабатывает в своей планетной системе все ресурсы. Где же можно добыть



множество элементов, необходимых для жизни? Конечно, там, где в данный момент времени находится игрок. Где он находится, правда, неизвестно, да это и неважно — суть состоит в том, что в ваше постоянное местожительство вторгаются орды Повелителя Теней. Конечно, никто не в силах его остановить, конечно, в скором времени нашему миру грозит конец, но... Тут на арене игры появляется сам игрок. А когда же ему еще появиться? На то он и супергерой. Вы залезаете в какое-то подобие футуристического броневика и вступаете в неравный поединок с врагом. Как видите, сюжетная канва почти ничем не отличается от множества других 3D-бродилок, в которых точно так же приходилось сражаться с монстрами и роботами. Можно отметить разве что подчеркнутую футуристичность происходящего, которая, кстати, будет главенствовать в игровом процессе. Но об этом позже.

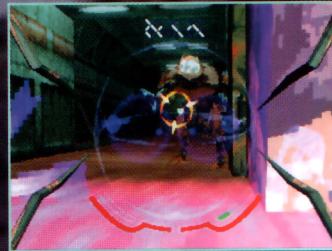
Сначала все кажется очень стандартным и даже обычным. Ходим, стреляем. С самого начала начинаешь скучать. Однако постепенно обращаешь внимание на некоторую необычность самого игрового процесса. Для начала удивляют враги. Вернее, не они сами, а то, как они атакуют. Странное дело, сколько я уже видел и играл в игры подобного рода, но в Shadow Master я ощущал себя почти но-



вичком. То есть поведение врагов принципиально изменяет весь игровой процесс. Во-первых, они странным образом атакуют. Конкретно описать как, не представляется возможным — это надо видеть. Могу лишь сказать, что почти всегда они делают то, что от них меньше всего ожидаешь. Во-вторых, обнаруживаешь их постоянно в разных местах. То есть, иначе говоря, враг всегда берет своей непредсказуемость. Правда, непредсказуемость эта в известной мере условна: когда проходишь игру во второй раз, ничего неожиданного и особенно опасного не обнаруживаешь. То бишь к подлостям врага, как и ко всему остальному, быстро привыкаешь. Ну, что ж, с этим, увы, ничего не поделаешь.



В принципе, неожиданность атаки врагов обеспечивает игре и динамичность. С другой стороны, однозначно утверждать, что интерес к игровому процессу остается неизменным, нельзя. Как вы, наверное, помните, разработчики игры обещали нам бесчисленные орды врагов, с которыми будет невозможно справиться. Однако ничего такого в *Shadow Master* нет. Все происходит довольно-таки од-



нообразно, и под конец привыкаешь ко всему, даже к неожиданностям, которые как-никак разнообразят игру. Кроме всего прочего, нельзя не отметить то, что *Shadow Master* — игра медленная. Такой игре нужна скорость —

без этого элемента пропадает масса разнообразных ощущений, и даже динамичность, которую, в принципе, в игре можно довольно высоко оценить, несколько разочаровывает.

6 видов оружия для *Shadow Master* более чем достаточно, особенно учитывая то, что они сильно друг от друга отличаются. Футуристические пушки для многих окажутся обычным оружием, но стоило бы сказать о них несколько слов. Дело в том, что *Shadow Master* — это одна из немногих игр, где приходится комбинировать использование разных видов оружия. Так, например, если в большинстве подобных игр каждый из нас находил что-то наиболее удобно для себя и пользовался выбранным оружием до конца игры, то теперь придется думать, в какой ситуации какой пушкой воспользоваться. Основным оружием является, как и следовало ожидать, лазерная винтовка. Высокая частота стрельбы, но при этом крайне неприятная необходимость ждать, пока оружие охладится после длинной очереди и придет в боевую готовность, — все это вполнеично. Пулемет, несмотря на довольно высокую мощность, а также очень высокую скорострельность, обладает од-



ним, но зато достаточно серьезным недостатком — боепитание в виде патронов имеет тенденцию быстро и незаметно для игрока исчезать. Фотонная пушка очень медленная, но, наверное, самая мощная в игре. С ору-

жием, вернее, с его применением связана одна достаточно неприятная особенность. Дело в том, что, стреляя по врагу, узнать, попал ты в него или нет, просто невозможно. Попадание не сопровождается ни взрывами, ни чем-либо еще. Даже по звукам ориентироваться невозможно. С другой стороны разнообразные спецэффекты заслуживают отдельного внимания.

Shadow Master, впрочем, запоминается не оружием и даже не игровым процессом. Было бы большой ошибкой не отметить отличную работу дизайнеров, которая дала просто блестящие результаты. В игре все, абсолютно все выдержано в едином стиле. Враги, лабиринты, даже спец-



эффекты представляются в едином мире. Впечатляет.

А, в общем, отвоевываем каждый из семи миров Повелителя Теней, сражаемся с роботами, побеждаем в миссиях. Задания в миссиях, в принципе, отличаются друг от друга, но говорить о том, что все они оригинальны, нельзя. Где-то следует уничтожить всех врагов, где-то — просто найти выход из лабиринта. Цели разные, но средства



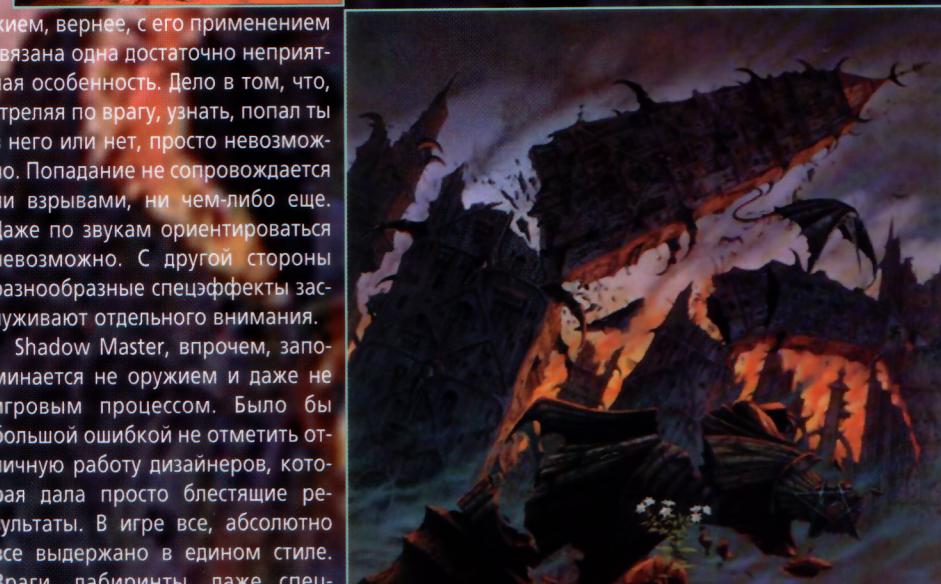
остаются все теми же. И в этом главный недостаток игры. Помимо стрельбы, чаще всего хаотичной и беспорядочной, в *Shadow Master* ничем не занимаешься. Как-то развлекают боссы, тактика борьбы с которыми несколько отличается от обычных сражений, но их явно недостаточно.

Графика в *Shadow Master* очень хорошая. Придраться тут не к чему. Великолепные спецэффекты в игре сделаны в полном соответствии с общим настроем игры и производят впечатление неординарности, важности происходящего. Трехмерность в *Shadow Master* как-то особенно хорошо ощущается. Может быть, это обеспечивает враги со своими неожиданностями, может быть, тут хорошо потрудились дизайнеры, а, может, следует отметить в этом смысле графический движок игры. Скорее всего, все это следует учитывать вместе. В графике есть только один не-



достаток, который, в принципе, объясняется общей стилевой направленностью игры. Темно-фиолетовая палитра в конце несколько надоедает, хотелось бы все-таки и цветового разнообразия. Отдельно следовало бы поговорить о врагах, которые выглядят, мягко говоря, внушительно. И речь тут идет не только о размерах, а еще и об ощущениях. Дело в том, что если в других играх иногда задумываешься над вопросом, почему, собственно, нужно уничтожать этих существ, то в *Shadow Master* не возникает никаких сомнений, что перед нами настоящий враг. Об этом говорит и его внешность, и поведение, и общая игровая атмосфера.

Между тем, игре явно чего-то не хватает. Может быть, все дело в практически полном отсутствии интерактивности, которая исчерпывается здесь уничтожением врагов, а, может быть, и в некоторой однородности игрового процесса. Ведь до самого конца игры и цели, и средства, остаются почти без всяких изменений. Между тем, *Shadow Masters* производят впечатление необычной игры. Такие действительно нечасто встречаются. Наверное, все дело здесь в смешении простоты и стиля, дизайна и атмосферы. Короче говоря, поиграть стоит.





SuperBra and all associated logos are trademarks of

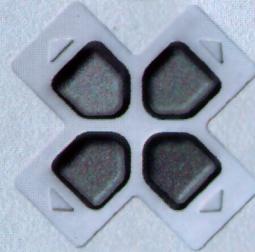
NEED FOR SPEED™ HOT PURSUIT™



EA ELECTRONIC ARTS™



БИЛДЕРБОКСЫ



Советы по прохождению:

1. Страйтесь избегать прямого контакта с большим количеством противников, захватывайте их в узкие коридоры, где вы сможете расправляться с ними по одному.
2. Не тратите мощное оружие на слабых противников — оно все наперечет.
3. Используйте тактику блок-удар: это хоть и долг, но здоровья тратится меньше.
4. Не всякого врага можно убить стандартным оружием: гидры, например, убиваются только Venom Sword, а привидения — исключительно серебряным мечом.
5. Ощупывайте все отличающиеся по цвету стены: в большинстве случаев это секретные проходы.
6. Услышав любой посторонний звук, сразу же осматривайте пространство вокруг себя — вдруг появился какой нибудь враг, и как раз за вашей спиной?
7. Не обязательно вступать в бой с врагом — в некоторых случаях можно и убежать.

>>> Уровень Spire 1.

Идите прямо по мосту. Как только вы дойдете до ворот, они откроются. Входите вовнутрь и медленно продвигайтесь вперед. Когда вы минуете ворота, они захлопнутся за вашей спиной и включатся огненные пушки. Будьте осторожны! Уворачиваясь от летящих огней, бегите до конца коридора. Справа будут ступеньки, по которым вы сможете забраться на карниз. Поднявшись наверх, возьмите три заклинания Razorspell и идите к началу коридора, не спускаясь с карниза. Нажмите на рычаг, который включит телепортатор на противоположном карнизе. Возвратитесь обратно к ступенькам и прыгайте на другую сторону



коридора, на карниз и возьмите два заклинания Fireball. Бегите к телепортатору: он перенесет вас в секретную нишу, где вы сможете взять одно заклинание Fireball. Спрятывайте вниз и идите к выходу из коридора. Нажмите рычаг рядом с дверью, чтобы открыть проход. Входите в дверь. Ва-



DEATHTRAP

Душегуб



шага героя в пропасть, и на этом уровне закончится.

>>> Уровень Spire 2.

Открывайте дверь и заходите в зал. Убейте трех орков и возьмите Silver Key. По краям зала есть две колонны, с которых вы можете запрыгнуть на подвешенные в



ся внизу, и поднять лифт. Опускайтесь на лифте вниз и идите по длинному коридору до его конца. Когда вы будете идти по коридору, выбежит орк и включатся огненные пушки, так что держитесь левой стены, чтобы не попасть под их залп. Дойдя до конца коридора, нажмите на рычаг и идите назад: стены коридора передвинулись, открыв нишу с новым рычагом. Активизируйте этот рычаг и идите к концу коридора. Заходите в открывшийся проход и идите налево. Возьмите 3(три) флякона Health Potion и нажмите на рычаг. Возвращайтесь к разилке и идите теперь направо. Дойдя до лифта, поднимайтесь на нем вверх и, выйдя на карниз, спускайтесь по колоннам вниз. В углу зала есть рычаг, а рядом — каменная плита. Встаньте на плиту и поднимайтесь вверх. Совершив серию прыжков по подвешенным в воздухе платформам, доберитесь до рычага и нажмите его, чтобы построить мост. Пройдите по мосту до



воздухе платформы и взять заклинания War Pig и Razorspell. Идите в правую серебряную дверь и нажмите рычаг на стене, чтобы активизировать лифт. Поднимайтесь на лифте вверх и убейте двух импов, охраняющих проход в зал. Рядом вы увидите белый, сверкающий череп. Это пункт записи игры. Подойдите к нему и сохранитесь. По колоннам, находящимся у противоположной от входа в зал стены, заберитесь на верх. Убейте двух импов, стоящих у вас на дороге и идите в круглую комнату. Нажмите на рычаг, чтобы убить орка, находящего-

ся в конца и возьмите 2 (два) заклинания Fireball. Прягайте обратно к платформе-лифту и спускайтесь вниз. Выходите из этого помещения и на лифте возвращайтесь в главный зал. Убив орка, возьмите Health Potion и идите в левую серебряную дверь. Убейте импов и спускайтесь в открывшийся проход. Пройдите по коридору-кольцу и уничтожьте двух орков. Нажмите на стене коридора рычаг, чтобы передвинуть плиту у вас за спиной. Заходите в открывшуюся комнату и активизируйте переключатель. Возвращайтесь в зал с воротами и на появившейся платформе поднимайтесь на карниз. Возьмите заклинание Arc of Power и нажмите на очередной рычаг. Вы увидите что в основном зале поднялся колпак-клет-



ка, ранее закрывавший большой рубильник. Вернитесь в главный зал и убейте орка. Возьмите оставшийся после него Health Potion. Активизируйте рычаг в центре зала, и огромная колонна трансформируется в лестницу. Запишитесь. Колонна, сдвинувшись, открыла решетку. Заходите туда и берите Flamelance. Нажмите на стену перед собой, чтобы открыть потайную нишу, в которой находится рычаг, открывающий решетку в правой серебряной двери главного зала. Заходите за эту решетку и откройте сундук, в котором вы найде-



те два Health Potion, три Coin, Bomb Shot. Убейте четырех импов, появившихся в главном зале, и поднимайтесь вверх по лестнице. Войдите в верхний зал и возьмите Antidote. Уничтожьте двух появившихся пауков и воспользуйтесь Antidote, чтобы излечиться от воздействия их яда. Активизируйте рубильник на стене зала и поднимайтесь на платформе-лифте наверх. Переходя с платформы на платформу, соберите три Antidote, один Health Potion и идите в дверь на самом верху зала. Убейте двух орков, охраняющих вход и прыгайте в телепортатор.

>>> Уровень Spire 3.

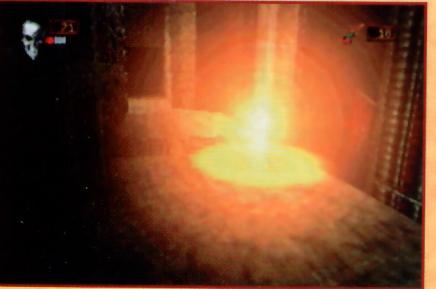
В начале уровня откройте решетку и, избегая катающихся механизмов, обегите



центральную колонну. Отворите решетку в этой колонне и поднимайтесь наверх на лифте. Далее действуйте быстро, поскольку вскоре ту маленькую комнатушку, в которой вы оказались, заполнит огонь. Выбегайте на платформу и поезжайте на ней к следующей решетке. Идите дальше и спускайтесь на лифте вниз. Пройдите по коридору до конца, по пути взяв три Bomb Shot.



Убейте робота-пушку на площадке и запишитесь в следующем коридоре. Идите в левый проход и осторожно спуститесь вниз. Не надо прыгать — лучше использовать опускающуюся платформу. Идите вперед и на серо-зеленой башне в конце зала найдите и переключите два рубильника. Таким



образом вы получите лестницу наверх. Поднимайтесь по этой лестнице на самый верх башни и, включив рубильник, возьмите приехавший прямо к вам в руки



Venom Sword. Спускайтесь обратно. В проходе вокруг башни есть красно-серые «полосатые» стены с едва заметными переключателями на них. Для активизации такого переключателя необходимо прыгнуть вперед, стоя лицом к нему. Активизируйте один из таких переключателей, и вы получите доступ к секретному месту, в котором можно взять три заклинания Fireball. Сверху упадут два каменных блока, и вы сможете подняться к выходу из зала. Теперь идите по коридору, где находится запись, вперед до разветвления. На разветвление идите направо и поднимайтесь на лифте к сундуку (2-е секретное место). В сундуке вы найдете 2 Bomb Shot, 1 coin и Health Potion. Возвращайтесь в коридор и идите по нему дальше. Поднимайтесь на лифте и дойдите до площадки с 2-мя импами на качелях. Убейте импов, откройте решетку и прыгайте в телепортатор.

>>> Уровень Spire 4.

Запишитесь в начале уровня и идите через дверь в зал с качающимися лезвиями. Убейте противника и спрыгивайте вниз. Отправьте на тот свет трех амазонок и че-



рез дверь и лифт возвращайтесь обратно. Аккуратно пробегите мимо лезвий и по небольшому коридору проходите в боевой зал гидр. Эти гидры будут вас атаковать, выходя (или выползая) из ниш в стенах. Их можно уничтожить двумя способами:

-при помощи Venom Sword,



-затягивая их под падающие колонны, бегая по кругу.

Второй способ предпочтительнее с точки зрения сохранения собственной жизни.



Всего в этом зале 6 гидр. Когда последняя гида будет прикончена, откроется проход в следующую комнату. Запишитесь и идите в святилище гидр. В большом зале убейте двух амазонок и идите в проход справа. Там уничтожьте еще двоих противников и откроите два сундука, в которых лежат



Warhammer, два заклинания Fireball и три заклинания Razorspell. Активизируйте нишу в стене, за которой прячется сильная амазонка, умеющая телепортироваться. После ее уничтожения идите по открывшемуся проходу, нажмите на рычаг и возвращайтесь в главный зал святилища. Нажмите рычаг на левой стене, идите в левый проход и спрыгивайте в неглубокую яму, которая ранее была закрыта лифтом. Это сек-



ретное место, в котором лежит заклинание Strength. Вернитесь к рычагу, снова нажмите на него и поднимайтесь на лифте в комнаты на втором этаже. Идите по этим комнатам до конца. По пути вам придется убить шестерых амазонок. Нажмите на переключатель и возвращайтесь в зал. Заходите в открывшуюся сокровищницу, где лежат три Health Potion. Жмите на рычаг в стене, и вы закончите уровень.

>>> Уровень Labyrinth 1.

Выходите по коридору в большой зал. Пойдите к правой двери и дождитесь момента, когда погаснет огненная струя, преграждающая путь. Прыгните к двери, откройте ее и быстро прыгайте назад. Опять подождите, когда погаснет огонь, и идите в открывшийся проход. В следующем коридоре есть две двери и решетка. Убейте двух импов, находящихся в нише, и иди-



те в дверь слева. Уничтожив еще двух врагов, возьмите заклинание Warding. Идите в дверь в конце этого коридора, за которой вы найдете двух импов и сундук с двумя заклинаниями Razorspell, двумя Health Potion и двумя Bomb Shot. Затем откройте решетку и покрутите колесо на стене справа от вас, чтобы отключить огонь, защищающий вторую дверь в главном зале. Возвращайтесь в главный зал и идите в дверь, с которой вы только что сняли защиту. В открывшемся коридоре, в центре, есть два рычага, которые открывают комнаты с минотаврами. Уничтожьте их и в комнате, которая ближе к выходу, нажмите на рычаг, чтобы передвинуть стену в торце коридора. За этой стеной возьмите Rocket Launcher Shot, а во второй нише, из которой появился минотавр, возьмите Bomb Shot. Прыгайте сквозь арку вниз и убейте стражника минотавра. Возьмите в рядом стоящем сундуке Health Potion и активизируйте рычаг на колонне, чтобы в центральном зале из земли поднялась ступенька, позволяющая подняться на второй этаж. Затем активизируйте переключатель в проходе для включения телепортатора, который переместит вас к арке через которую вы прыгали вниз. Возвращайтесь в главный зал и по ступеньке забирайтесь на второй этаж. Возьмите в углу Health Potion и идите налево. Перепрыгните через проваливающуюся плиту в углу в комнату, заполненную желтым светом. Заберитесь на ступеньку и нажмите на рычаг, открывающий стену рядом с провалившейся плитой. Запрыгните туда, убейте импа и возьмите Blunderbuss Shot. Прыгайте через яму вперед и бегите по коридору. Будьте осторожны: из стен вырываются струи пламени. Попытайтесь открыть деревянную дверь в углу коридора и убейте появившихся вслед за этим двух импов. Как только вы их уничтожите, откроется дверь и выбегут еще три импа. Прикончите их и поднимайтесь на лифте на третий этаж. Пройдите по коридору, по пути взяв два Health Potion. Напротив моста через зал находится автоматический лифт. Зайдите в него и поднимай-

тесь на четвертый этаж. Осторожно! Перед самым лифтом — проваливающийся пол. На четвертом этаже пройдите по коридору до золотого рычага, нажав на который вы передвинете висящую в воздухе платформу. Возвращайтесь назад и перед тем, как спуститься на третий этаж, убейте двух появившихся импов. Выходя из лифта, не забудьте про провалившийся пол перед ним. Переберитесь по мосту на противоположную сторону зала и поднимайтесь на лифте опять на четвертый этаж. Подойдите к самой светлой стене и откройте ее. Перепрыгивайте через проваливающийся пол и возьмите Magic Warhammer. Чтобы выйти из этой комнаты, спрыгните вниз, и вы скатитесь на второй этаж. Откройте стену и



выходите в коридор второго этажа. Идите к деревянной двери, за которой появятся два минотавра. Убейте их и поднимайтесь на лифте вверх. На ближайшем к вам подъемнике поднимайтесь на четвертый этаж и, убив двух импов, возьмите три Health Potion. Спуститесь на этаж ниже и по мосту перейдите на противоположную сторону зала. Поднимайтесь на лифте наверх и прыгните на платформу, висящую в возду-



хе. Пройдите по ней до ниши в стене и нажмите там на золотой рычаг. Платформа, по которой вы только что прыгали, передвинется, и, пройдя по ней до конца, вы сможете взять Blunderbuss. Вернитесь в нишу с золотым рычагом. Слева поднялась стена, открыв новый коридор. Пройдите по этому коридору до лифта и спуститесь на нем на третий этаж. Бегите направо от моста, в углу нажмите рычаг на стене и быстро прыгайте назад, поскольку пол под вами через короткий промежуток времени провалится. Перепрыгивайте на другую сторону ямы и идите дальше по коридору. На вас поочередно выбегут три минотавра. Убейте их и заходите в коридор с двумя большими металлическими дверями и маленькой решеткой с золотым замком. Идите в левую металлическую дверь. Подойдите к стене, разделенной на светлый и темный участки. Нажмите на нее, и светлый

участок поднимется, открывая вам путь к рычагу, включающему место записи. Спускайтесь обратно к стене из стали. Откройте ее и пробегите вперед. Быстро откройте вторую такую же стену и, убив за ней импа, нажмите на золотой рычаг. Если вы останетесь на светлом квадрате пола между двумя закрытыми стальными стенами, пол под вами провалится, и вы преждевременно покинете этот бренный мир путем падения на острые пики в глубине колодца.

После нажатия рычага так же быстро возвращайтесь назад. Рычаг открыл вам путь к золотому ключу. Перебегайте по мосту на третьем этаже к лифту и поднимайтесь на нем на четвертый этаж. Пробегите по коридору до арки и по краю продвиньтесь как можно ближе к правой стене. Спрятните вниз, на желтую платформу, и в прилегающей нише, в углу, откройте стену для того, чтобы взять в сундуке Strength и два Health Potion. Нажмите на рычаг рядом с сундуком, берите золотой ключ и уничтожьте двух появившихся минотавров. Идите по карнизу до коридора с двумя металлическими дверями, открывайте решетку с золотым замком-черепом и, зайдя внутрь, поднимайтесь на лифте вверх.

>>> Уровень Labyrinth 2.

В начале уровня убейте импа и откройте сундуки слева и справа от входа, в которых лежат Health Potion и Blunderbuss Shot. Из трех дверей попытайтесь открыть самую левую и сразу же развернитесь на сто восемьдесят градусов. На самом деле открылась не левая, а правая дверь и два появившихся импа уже жаждут вашей крови. Убейте их и нажмите рычаг на стене. Идите в открывшуюся левую дверь и, прикончив двух импов, нажмите левый переключатель для того, чтобы открыть центральную дверь, за которой вы сможете взять зо-



лотой ключ. Откройте этим ключом дверь с золотым замком-черепом слева от двух переключателей. В маленькой комнате, за открывшейся решеткой, возьмите Silver Sword и два Health Potion. Выходите из этой комнаты через другую дверь с золотым замком. Убейте минотавра и запишитесь. Входите в металлическую дверь. Пробегите вперед до золотой моне-





ты, убейте двух импов и нажмите на рычаг справа. Идите в проход и поднимитесь на уступ. Возьмите Health Potion и активизируйте переключатель. Спрятавшись вниз и идите в левый проход. Там нажмите на рычаг, включающий движущиеся платформы в главном зале. Прыгните на первую левую платформу, а с нее (быстро) — на вторую. Добегите по задвигающейся платформе до рычага и нажмите его, чтобы закрыть стеклянной головы, стреляющей огнем из глаз. Встаньте на выступ рядом с окном, чтобы не упасть вниз, когда платформа задвинется в стену зала. Дождитесь, когда она снова выдвинется, и бегите в центр зала, на мост. Заходите в арку и двигайтесь направо. Убейте минотавра в латах и появившихся вслед за его смертью семерых импов. Обследуйте ниши в стенах и возьмите два Health Point и Blunderbuss Shot. Затем идите в другой конец коридора (слева от того места, где вы вошли). Поверните направо, а затем налево — к сундукам. Сначала откройте правый сундук и возьмите Fireball. Покрутите колесо на стене и в другом сундуке возьмите два Blunderbuss Shot и Bomb Shot. Выходите из коридорчика с сундуками и идите налево до конца. Залезьте на уступ и нажмите на рычаг. Когда вы спрыгнете с уступа, рядом провалится пол. Осторожно спуститесь вниз на карниз и возьмите три Health Potion и Charm of Icy Cool. Осмотритесь. На противоположной стороне колодца вы увидите точно такой же карниз, как тот, на котором стоите. Прыгайте на него и посмотрите назад. Под первым



карнизом расположен еще один уступ. Скачите на него и возьмите Red Key. Спрятавшись вниз и идите вперед и откройте дверь справа от вас. Нажмите на рычаг, находящийся на стене, и убейте двух неожиданно появившихся импов, кидающихся в вас ножами. Нажав на рычаг,

вы открыли решетку. Идите в эту комнату, не заходя в телепортатор, возьмите Health Potion, Fire Ball, Razorspell. Телепортатор перенесет вас практически в самое начало уровня. Запишитесь. Прыгая по движущимся платформам, опять закройте стеклянной головы, стреляющей огнем. Зайдите в коридор с нишами, из которых вылезали импы, и в торце коридора, забравшись на уступ, нажмите рычаг. Идите назад, и справа вы увидите новый проход. Заходите в него и запишитесь. На лифте поднимайтесь вверх и прыгайте в телепортатор. Стоя возле левой шестеренки, откройте кирпичную дверь и моментально отпрыгните назад и влево, так как из глубины открывшегося прохода на вас полетят дротики. Идите вперед и на перекрестке поворачивайте налево. Бегите до конца прохода и активизируйте шестеренки на правой сте-

не, чтобы открыть дверь в сокровищницу. Открыв сундуки, возьмите в правом

Warding, в центральном Silver Key, в левом два Crown. После этого на вас нападет мясник. Убейте его и возьмите Bomb Shot. Вернитесь на перекресток и откройте две кирпичные двери, находящиеся в началах правого и левого проходов. Из-за дверей выйдут роботы-пушки. Убейте их и возьмите оставшиеся после них два Health Potion. Активизируйте рычаги в тех комнатах, из которых вышли роботы. Эти рычаги опустят два моста над пропастью в большом зале. Бегите от перекрестка направо и в самом его конце откройте кирпичную панель находящуюся вверху. Залезьте в открывшуюся нишу и возьмите заклинание Greater Razorspell. Вернитесь на перекресток и бегите прямо до зала с мостами. Стоя в центре зала, уничтожьте двух стоящих в угловых нишах роботов. Идите направо и открыв решетку заходите в коридор. Сяди вас появится мясник. Убейте его и возьмите Bomb Shot. Идите по коридору до конца и попытайтесь открыть маленькую дверь, в результате чего откроется большая, за вашей спиной. Заходите в нее и нажмите на рычаг для того, чтобы открыть маленькую дверь. В комнате за маленькой дверью активизируйте переключатель, отключающий одну из огненных струй, защищающих металлическую дверь в зале с мостами. Возвращайтесь в зал и идите к противоположной решетке. Зайдите туда и бегите до большого деревянного ящика. Откройте цветную стену и в комнате за ней отключите вторую огненную струю. Возвращайтесь обратно и заходите в дверь с красным замком-черепом. Находясь в этой комнате, откройте сундук и возьмите два Blunderbuss Shot, два Arc of Power и Warding, вернитесь на перекресток из мостов и идите в метал-

лическую дверь. Попытайтесь открыть решетку в конце коридора. Но в результате откроется стена слева и выбежит третий мясник. Уничтожьте его, возьмите Bomb Shot и идите в открывшуюся решетку на лифт.

>>> Уровень Circus 1.

В начале уровня вы окажетесь в комнате с четырьмя решетками. На стенах в этой комнате есть два переключателя. Нажмите тот, который правее, и входите в открывшуюся решетку.

Возьмите Venom Sword и вернитесь обратно для того, чтобы убить двух гидр. Откройте четвертую решетку и возьмите за нее 3 Health Potion и 3 заклинания Fireball. Идите в комнату, где вы взяли Venom Sword, и запишитесь. Откройте решетку справа, над которой нарисовано лицо клоуна, и убейте двух появившихся зеленых клоунов. Пройдите дальше и откройте следующую решетку. Возвращайтесь в ком-



нату с местом записи и из нее идите в зал с перекрестком и четырьмя шатрами. Идите к дальнему левому шатру и там спрыгивайте вниз (только у этого шатра можно безбоязненно спрыгивать вниз, а у других шатров внизу располагаются пики, смертельно опасные для здоровья). Возьмите два Health Potion, нажмите на золотой рычаг на стене и прыгайте в телепортатор, который перенесет вас обратно на перекресток. Снова идите в тот коридор, где вы раньше прикончили двух зеленых клоунов. Пробегите мимо двух комнат за решетками, в которых сидят два импа в огромных ботинках, и остановитесь в нескольких шагах от края пропасти (в тот момент, когда начнут открываться решетки). Вам необходимо прыгнуть в пропасть так, чтобы после взятия Health Potion, заклинания Fireball и трех заклинаний Firefly вы попали в телепортатор, висящий в воздухе. Телепортатор перенесет вас на перекресток. Идите прямо и откройте деревянную дверь. Когда вы будете бежать по следующему коридору, появятся два зеленых клоуна. Убейте их и идите дальше, до деревянной двери.





За этой дверью вас ждут две гидры и Venom Sword. Отправьте в небытие гидр и отворите маленькую металлическую дверь. Когда гидра за ней развалится на куски от ударов вашего меча, откроется стена справа от деревянной двери. Убейте одну гидру, а затем еще одну, вышедшую из открывшейся стены слева. Бегите в коридор справа, прикончите еще одну ползучую тварь и нажмите на рычаг с правой стороны картины, который отключит летящие стрелы. После этого нажмите на соседний переключатель для того, чтобы отворить правую деревянную дверь. Дойдите до развилки и следуйте в правое ответвление. Пройдите через автоматически открывающуюся и закрывающуюся вторую дверь и, открыв третью, возвращайтесь к развилке. Теперь идите в левый проход. На светлом квадрате пола нельзя долго стоять, поскольку он проваливается, так что быстро бегите до двери, откройте ее и сделайте два прыжка назад. Затем перепрыгните с разбега через светлый квадрат на полу и бегите дальше по коридору. Отворите последнюю дверь и активизируйте «чертика в коробочке», который даст вам Red Key и два заклинания Starspell. Возвращайтесь по правому проходу назад. Откройте дверь в проходе и с разбега перескакните через светлый участок пола. Теперь возвращайтесь в зал с перекрестком и четырьмя шатрами. Когда вы выйдете в этот зал, идите прямо и откройте дверь красным ключом. Пройдите по открывшемуся коридору до поворота и уничтожьте появившихся белых клоунов. Дойдите до поворота направо, в котором материализуются две гидры. Пока не трогайте их, а возьмите слева в нише Health Potion и бегите дальше по коридору. Подойдя к двум «чертникам в коробочках», находящимся по обе стороны коридора, вы увидите безмятежно стоящего к вам спиной зеленого клоуна, который так и ждет, чтобы его порезали. Не отказав ему в удовольствии быть покромсанным, откройте правую коробочку и сразу отбегайте назад в коридор. Дождитесь ког



да взорвется бомба, и откройте левую коробочку. Возьмите заклинание Warding и Health Potion и идите дальше по коридору. Уничтожьте одного зеленого клоуна и, открыв дверь, еще двух белых. Пройдите чуть дальше по коридору и расправьтесь с последним зеленым клоуном. Возвращайтесь к развилке с двумя гидрами. Уничтожьте этих оставленных на десерт чудовищ, забрав оставшиеся после их бренных тел заклинания Speed и Warding, выходите в маленькую деревянную дверь.

>>> Уровень Circus 2.

Спускайтесь на деревянном лифте вниз, открывайте решетку и проходите в первый коридор «смеха». В этом коридоре вам не



встретятся враги, поэтому смейтесь, пока возможно. Идите в автоматически открывающуюся дверь к месту записи и сохранитесь. Когда дойдете до развилки, заверните в темный коридор. В конце этого прохода будет решетка и рычаг, ее

открывающий. Войдите в зал, по которому катается механизм с шипами. Переключатель на полу в центре зала позволит вам открыть решетку слева. Для того, чтобы нажать на рычаг и не оказаться пригодным для использования в качестве дуршлага для макарон, используйте следующую тактику. Стоя у стены и дождавшись, когда механизм будет проезжать через центр зала, бегите к рычагу, активизируйте его и рвите когти к противоположной стене. Все это вам необходимо успеть сделать, пока механизированный ежик не развернулся и не поехал обратно к центру зала. Пройдите через открывшуюся решетку в коридор с красно-белым прицелом на потолке. Откройте «ко-

робочку с чертиком» напротив входа и возьмите один Antidote, один Blunderbuss Shot и два Health Potion. Вторая коробочка прячет в себе бомбу, поэтому хотите — открывайте, хотите — нет. Идите по коридору до угла и остановитесь там. По другой части коридора, за углом, катается механизм с шипами. Дождитесь, когда он поедет прочь от вас, и бегите за ним. Добежав до ниши слева, прячьтесь в нее и ждите, когда механизм поедет обратно. Коробочку рядом с вами советую не открывать, если не хотите стать хорошо прожаренной тушкой. Но если вы захотите все же испытать судьбу и посмотреть, что там внутри, то у вас два выхода: оставаться рядом и поджариться или отпрыгнуть назад и оказаться намотанным на механическую метелку. Окончательный результат будет один и тот же — ВЫ МЕРТВЫ! Дождитесь, пока механизм проедет мимо вас в ту сторону коридора, откуда вы пришли, выходите из ниши и бегите дальше по проходу. Собрав по пути пять Coin, выскакивайте в большой зал. Идя по стенке, чтобы не попасть под острые шипы механизма, дойдите до решетки и, открыв ее, бегите по коридору к развилке. Теперь следуйте в светлый коридор и в проходе с четырьмя нишами убейте шестерых клоунов. Возьмите оставшийся после них Health Potion и бегите до маленькой деревянной двери в конце коридора. За этой дверью вас будет



ждать белый клоун. Разделавшись с ним и пройдя до перекрестка, вы напоретесь на одного белого клоуна, бегущего из глубины коридора, одного, который вышел из открывшейся ниши позади вас, и двоих, прибежавших справа и слева. Внимательно осмотритесь. Видите рычаг на углу? Запомните его местоположение — он вам еще понадобится. Идите в длинный проход слева от этого рычага. Когда вы подойдете достаточно близко к стене в конце этого прохода, она начнет подниматься. Сразу разворачивайтесь и бегите назад, поскольку из-за стены выкатится пресловутый механизм с шипами и последует за вами. Бегите до перекрестка, сворачивайте к рычагу





и ждите у него. Когда механизм докатится до противоположной стены, жмите на рычаг. Опустившаяся стенка отрежет механизм от основного коридора, в котором вы находитесь. Теперь бегите туда, откуда появилась эта громадина, и активизируйте колесо на стене. Теперь вы сможете беспрепятственно пройти дальше. Идите в конец коридора и проходите в открывшийся проход. В следующем коридоре запишитесь и идите вперед к светлой стене. Откройте эту стену, и вы попадете в первое секретное место. В коробочке вы найдете два Health Potion и два заклинания Fireball. Идите обратно и на развилке поверните направо. На следующей развилке снова идите направо до второй светлой стены со вторым секретным местом и коробочкой, в которой лежат два Health Potion и один Bomb Shot. Разворачивайтесь и идите прямо по коридору до поворота. За поворотом материализуются три белых клоуна и попытаются в очередной раз вас убить. Отделите конечности всех троих от их туловищ и идите дальше, пока не дойдете до маленькой деревянной двери. За дверью вас ожидает примерно такой же коридор, какой вы видели в начале уровня. Пробегите по нему через автоматические двери до маленькой деревянной двери в конце. Войдите в эту дверь, и вы окажетесь на очередной развилке. Налево



будет дверь с золотым замком, в которую вам пока что войти не удастся, направо — дверь в главный зал клоунов. Входите в нее и убейте двух белых клоунов, которые имели неосторожность оказаться на вашем пути. Большая деревянная дверь с металлическими петлями в конце этого зала ведет в комнату дьяволиц. Эти дьяволицы очень опасны. На расстоянии они в вас палят заклинанием Arc of Power, а вблизи бьют отравленными ножами. Лучше всего использовать заклинание Fireball, держась от них на почтительном расстоянии. Когда вы откроете большую дверь, вы увидите первую дьяволицу. Убейте ее и сразу развернитесь, поскольку за вашей спиной мате-

риализуется вторая дьяволица. После первой дьяволицы останется заклинание Arc of Power, Health Potion и Golden Key, после второй — заклинание Arc of Power и два Health Potion. В комнате дьяволиц есть два рычага. Каждый из них открывает две стены с красными шторами. Нажмите правый рычаг и выбегайте из комнаты. Идите направо к коробочке. Для того, чтобы опускающаяся стена не задавила вас, встаньте в нише как можно глубже. Когда стена опустится, откройте коробочку и возьмите три заклинания Razorspell. Откройте стену и заходите обратно в комнату дьяволиц. Откройте коробочку слева и возьмите три заклинания Fireball. Нажмите на левый рычаг и, выйдя из комнаты, повторите действия для ниши слева, где лежит одно заклинание Jetspell и один Antidote. Вернитесь в комнату и возьмите в нише справа три Health Potion. Выходите из комнаты скелетов и зала клоунов на развилку с дверью с золотым замком. Зайдите в эту дверь и уничтожьте трех белых клоунов. Через открывшуюся дверь выходите с уровня.

» Уровень Circus 3.

В начале уровня пройдите в открывшуюся деревянную дверь и идите к перекрестку с местом записи. Запишитесь и идите налево

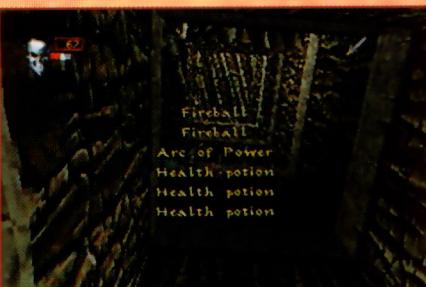


во к металлической решетке. Поднимитесь на лифте справа от решетки на второй этаж. Здесь вам встретятся два демона с секирами. Эти демоны очень опасны как в ближнем бою, так и на расстоянии. Убейте их и поднимитесь на другом лифте на третий этаж. Спрятавшись в квадратную дыру в полу, вы сможете взять два заклинания Jetspell, два заклинания Fireball, одно заклинание Arc of Power и три Health Potion. Когда вы достигнете самого низа, откроется решетка и вы сможете выйти из шахты. Ступайте к перекрестку и заходите в большую деревянную дверь. Вы оказались в храме гидр. В центре большого зала, за клетчатыми столбами, находится Venom Sword, но пока что вы не можете его взять. Идите налево к стене в нише, откройте ее и



взмите три заклинания Fireball и четыре Health Potion. Идите к такой же стене с нарисованной на ней змеей на противоположной стене зала. За этой стеной убейте трех гидр и, обойдя комнату с мечом, идите к коричневой стене с правой стороны зала. Откройте ее и бегите по коридору до следующей коричневой стены. За ней вы найдете красный ключ. Забрав ключ, идите дальше по коридору, пока не дойдете до обрыва, и прыгайте с него вниз. Вы упадете в комнату с Venom Sword. Возьмите его и уничтожьте всех гидр, включая тех, что прячутся за стенами, на которых нарисованы фрески с изображением змей. Когда вы закончите свое кровавое дело и все вокруг будет устлано агонизирующими телами, нажмите на рычаг возле большой решетки. Идите в маленькую комнату за небольшой решеткой и возьмите в сундуке три заклинания Firefly, одно заклинание Starspell и два Health Potion. Ни в коем случае не заходите в комнату за деревянной дверью. Там находится сундук, открыв который вы получите наиболее часто достающийся в этой игре прибыструю смерть от выплетевших из стены динамитных шашек. Если же вы не хотите получить приз и выбираете деньги, то возвращайтесь к перекрестку и спуститесь по коридору, расположенному напротив входа на уровень, до лифта. Поезжайте на лифте вниз к двери с красным замком. По очередному коридору бегите вперед до сундука. Возьмите в сундуке три Blunderbuss Shot, Blunderbuss и Health Potion. Идите по коридору назад и ломитесь в боковую металлическую дверь. Добро пожаловать на арены проклятых! Всего арен четыре штуки. Они расположены одна за другой и чтобы открыть проход с одной арены на следующую, надо уничтожить всех врагов. На первой арене вас встретит шоу-группа клоунады «Ах, Арлекино, Арлекино» и братья жонглеры-демоны. Арлекины будут нескончаемым потоком выскаки-





Blunderbass Shot. Теперь в этой комнате вам нужно взорвать у стены три деревянных бочки с порохом. Для этого лучше всего воспользоваться только что полученным ружьем. Встаньте подальше и, хорошенько прицелившись, освободите путь к рычагу на стене. Активизируйте его, и за поднявшейся стеной вы обнаружите запись. Возвращайтесь в комнату с алтарем и возьмите на нем Coin. Выходите в дверь в торце комнаты. Следующий зал состоит из нескольких комнат. В комнате справа по ступенькам можно добраться к большому деревянному лифту и рычагу, его запускающему. Воспользуйтесь лифтом и поднимитесь наверх. Бегите к следующему лифту, на этот раз каменному. Прикончив по пути амazonку, возьмите в комнате с лифтом в нише слева Health Potion и Blunderbuss Shot, а на уступе справа Coin и Warhammer. Спускайтесь на лифте на нижний этаж и бегите по коридору до конца. Ниша с рычагом закроется перед самым вашим носом, и изо всех углов на вас полезут амazonки. Бегите по коридору обратно к лифту. Убейте амazonку, появившуюся из ниши слева в шахте лифта, и возьмите Blunderbuss Shot. Убейте еще восьмерых амazonок. В месте с девятой амazonкой появится четырехрукий демон. Прикончите эту парочку и во вновь открывшейся нише возьмите Flamelance и нажмите на рычаг. Когда вы будете возвращаться к каменному лифту, не забудьте взять Health Potion в одной из открывшихся ниш. Поднимайтесь наверх, обратно в зал, и идите к деревянному лифту. Когда вы дойдете до него, вас окликнет очередная красотка. Пошлите ей поцелуй смерти и опускайтесь на лифте в следующий уровень.



свой путь через металлическую дверь в другом конце зала. В коридоре на развилке поверните направо и прикончите амazonку, выскошившую на вас из-за угла. Идите по правому проходу до комнаты с алтарем. Уничтожьте амazonку с ножами, двух амazonок с мечами и дьяволицу. Зажав нос, поднимите с трупов Health Potion и заклинание Fireball и поднимайтесь по ступеням к алтарю. Помолитесь, поклонитесь и нажмите на алтарь (текст молитвы приведен в конце прохождения). К вам спустится деревянный лифт. Поднимайтесь

на нем наверх в секретное место и возьмите Ankh of Vitality. Активизируйте стену справа, и она откроет третье секретное место, где вы сможете подобрать Venom Sword. Запишитесь у появившегося черепа и на лифте возвращайтесь в комнату с алтарем.

Идите обратно к развилке и направляйтесь в левый проход. Убейте появившуюся сзади вас амazonку. Если этого не сделать, то вы рискуете получить добротный удар двух мечей в спину. Идите дальше через металлическую дверь и на очередной развилке поворачивайте направо. Дверь в конце коридора откроется перед вами, и вы сможете познакомиться с очаровательной девушкой. После милой беседы с ней (капли крови медленно стекают по стене) откроется ниша и оттуда высокочат еще три подружки. Быстро успокойте их и возьмите в нише Antidote и два заклинания Starspell. Теперь зайдите в комнату и прикончите двух безмятежно стоящих амazonок. Бедные девчонки, стояли себе спокойно, делали маникюр, и вот, до руки теперь не дотянулись и ноги почему-то в разные стороны пошли, а платье-то как запачкали! Откройте дверь напротив красных кувшинов и быстренько рассортируйте по посылкам выбежавшую на вас амazonку. Поднимайтесь по коридору наверх, до большой темной стены. Активизируйте ее и возьмите в следующей комнате Blunderbuss и

Health Potion. Идите вперед и через деревянную дверь войдите в зал с колоннами. Сначала убейте амazonку в нише справа, потом откроите дальнюю стену и возьмите Rocket Launcher Shot и один Antidote. Убейте оставшихся амazonок и на полке слева возьмите Coin, а на уступе справа — два Health Potion и одно заклинание Strength. Продолжайте



>>> Уровень Pit 2.

Запишитесь и пройдите вперед до трех дверей. Правая дверь гостеприимно рас-



пахнется, открывая вам доступ к лифту. Воспользуйтесь им для того, чтобы попасть в коридор с двумя дверьми. Идите в правую дверь. Не пугайтесь, когда она за вами захлопнется, а спокойно уничтожьте пятерых красавиц-амazonок и возьмите с полки пирожок... тьфу, Health Potion и два заклинания Fireball. Идите в арку, находящуюся справа от той двери, через которую вы вошли в этот зал, и в нише слева покрутите колесо на стене. Убейте амazonку,

>>> Уровень Pit 1.

Идите вперед и через деревянную дверь войдите в зал с колоннами. Сначала убейте амazonку в нише справа, потом откроите дальнюю стену и возьмите Rocket Launcher Shot и один Antidote. Убейте оставшихся амazonок и на полке слева возьмите Coin, а на уступе справа — два Health Potion и одно заклинание Strength. Продолжайте





выскочившую из открывшейся ниши за вашей спиной, и вернитесь в зал. Разберитесь с еще одной наглой девицей в зале, после чего ломитесь в проход рядом с дверью с красным замком. В конце коридора нажмите на рычаг в стене. Возвращайтесь в коридор с лифтом и идите во вторую дверь, которая теперь открылась. Уничтожьте семерых поочередно появляющихся амазонок с ножами и откройте сундук в правой нише. О, да это Health Potion! Теперь, как бы вам это не было неприятно, придется покопаться в мертвичине. Откройте гроб в соседней нише и, зажав нос, возьмите заклинание Warding.

В соседнем зале возьмите Blunderbuss в центре и Health Potion в нише справа. Теперь откройте стену в другом конце зала и возьмите три заклинания Anti-magic Charm. Рядом с вами телепортируется четырехрукий демон. При помощи вашего меча пересчитайте ему руки и на счете пять срубите голову. Вернитесь к лифту и поднимитесь наверх к началу уровня. Откройте дверь напротив и пройдите по спускающемуся коридору до поворота. Поднимите стену справа и уничтожьте притаившихся там двух амазонок. После этого откройте нишу напротив и активизируйте рычаг на стене. Спускайтесь дальше по коридору и идите сначала прямо. В нише слева возьмите три Coin и идите в металлическую дверь. В следующем зале прикончите пятерых амазонок и идите к



трем нишам. Поднимите стену в первой от входа нише и активизируйте переключатель на дальней стене, чтобы открыть дверь в правой части коридора. Средняя ниша пока не открывается. Дальняя от входа ниша откроется после того как вы убьете всех амазонок и подарит вам Venom Sword, три Health Potion, два заклинания Fireball и одно Razorspell. Как только вы войдете в эту нишу, сразу же откроется средняя и оттуда выбегут две амазонки.

Пройдите в глубину дальней ниши и, подняв стену, возьмите артефакт Ankh of



Vitality. Возвращайтесь в коридор и идите налево до закрытой деревянной двери и открытой металлической. Слева на возвышении находится место записи. Сохранитесь и войдите в комнату за деревянной дверью. Возьмите в углу Coin и, открыв сундук, два Health Potion. Зайдите в открывшуюся металлическую дверь, а затем в деревянную дверь слева. Уничтожьте двух амазонок и возьмите один Coin и заклинания Razorspell. Возвращайтесь в коридор и идите к металлической двери в конце него.

За поворотом вас ожидают еще три амазонки. Расправьтесь с ними и нажмите на рычаг с серебряным черепом в конце коридора, по которому вы уже проходили. В комнате с рычагом есть светлая стена, за которой имеется секретная ниша, в которой спрятан Silver Sword. Возьмите меч и Health Potion, находящийся в углу комнаты. Возвращайтесь в коридор и заходите в открывшийся проход, где вы сможете взять Health Potion. Бегите дальше, и когда вы встретите патруль мертвецов — два скелета и их капитан, — уничтожайте их немедленно. Возьмите Health Potion на алтаре и запишите игру на появившемся месте записи. Продолжайте продвигаться по коридору вглубь до колокола. Ударьте по нему и через открывшийся проход идите в двойной зал, а затем к лифту, который доставит вас к началу уровня. Идите в дверь напротив и по коридору спускайтесь вниз. Далее заходите в ту дверь, которая будет перед вами. В зале за этой дверью, в углу, материализуется дьяволица. Убейте ее и возьмите Red Key. Выходите из зала, но не через дверь, в которую вы вошли, а через открывшийся проход справа. В соседнем зале откройте дверь с красным замком и поднимитесь по узкому коридору наверх. Перепрыгните с разбега на платформу перед вами. Затем развернитесь и прыгните на платформу с рычагом. Нажмите на него и возвращайтесь на первую платформу. В конце зала будет двигаться еще одна платформа. Дождитесь, когда она подъедет к



вам, и запрыгивайте на нее. Добравшись до светлой стены в другом конце зала, поднимите ее и на следующем заходе прыгайте в открывшуюся нишу. Здесь вы сможете разжиться двумя Crown, Bomb Shot и заклинаниями Fireball и Strength. Возвращайтесь при помощи летающей платформы на противоположную сторону зала и нажмите на рычаг слева, чтобы открыть правую дверь. Это позволит вам вернуться к этому месту в случае неосторожного падения вниз. Теперь откройте стену слева от рычага. Возьмите на полке Health Potion и Blunderbuss Shot. Поднимите следующую стену, а за ней еще одну. Активизируйте рычаг на стене. Это позволит вам перебраться на карниз на другой стороне зала. Перепрыгивайте на него и бегите до конца. Повернув колесо на стене, вы отключите огненные струи, что позволит вам активизировать золотой рычаг, который поднимет две решетки, за одной из которых находится Golden Key, а за другой — сундук с двумя заклинаниями Razorspell и двумя заклинаниями Fireball. Перепрыгивайте назад и убейте появившегося четырехрукого демона. Идите в дверь, которую вы заранее открыли, и вы окажетесь снова в самом начале уровня. Откройте дверь с золотым замком, и автоматический лифт вывезет вас на следующий уровень.

>>> Уровень Pit 3.

Спустившись на лифте вниз, ступайте прямо по коридору до конца, не забыв прихватить в нишах Strength, Warding и Bomb Shot. Как только вы возьмете последний предмет, сзади возникнет дьяволица. Расправьтесь с ней и откроется проход в большой зал. Здесь на вас поочередно нападут шесть амазонок. Убейте их и возьмите возле одной из колонн Antidote. Подойдите к каменному блоку в углу зала, залезьте на него и активизируйте. Когда блок поднимется наверх, к потолку, прыгните с него, чтобы взять висящие в воздухе Blunderbuss и Blunderbuss Shot. Бегите в левую часть зала и спускайтесь по коридору вниз. Прежде, чем подходить к сундуку, сначала отключите защиту-огромную косу, висящую под потолком. Для этого надо нажать на рычаг, спрятанный за каменной стеной. Открывайте сундук и берите Health Potion и Silver Sword. Возвращайтесь в главный зал и бегите в его противоположный конец. Спускайтесь по коридору, находящемуся возле каменного блока, вниз и, повторив операцию по снятию защиты, нажмите на рычаг в красной нише. Когда





вы вернетесь в главный зал, справа от вас будет на стене рычаг. Нажмите на него, чтобы открыть эту стену. Убейте находящихся за ней двух демонов, кидающихся секирами, и возьмите Coin и Health Potion. Вернитесь в главный зал. На вас нападет скелет. Убейте его как можно скорей, иначе он позвонит подмогу. Если так случилось, то вам предстоит встреча с еще тремя грудами костей. Уничтожьте их, и прибежит еще шесть скелетов. Разобравшись с ними, придется встретиться с демоном, который телепортируется возле вас. Объяснив ему, кто же все-таки здесь самый крутой, вы получите Golden Key и Coin. Подойдите к каменному блоку в углу зала и, встав на светлый участок пола, активизируйте



его. Опустившись, он доставит вас в секретную комнату, где вы сможете взять Warding, Ankh of Vitality и в сундуке Blunderbuss Shot. Поднимайтесь в главный зал и бегите к золотому замку в углу. Опустите каменный блок и залезьте на него. Поднимайтесь вверх и активизируйте золотой замок. Откроется дверь в коридоре и появится красный пункт записи. Сохранитесь и бегите в открывшийся проход. Убейте там четырех поочередно появляющихся демонов с топорами и двух дьяволиц. Следуйте в проход на углу коридора и спуститесь по нему в комнату залившую голубым светом. Советую вам не бежать, а идти, так как впереди есть ловушка с выпадающими из стен копьями, и если вы будете бежать, то нарветесь прямо на них. Нажмите на рычаг и возвращайтесь в коридор. Бегите до его конца и ныряйте в проход, ведущий вниз. Возьмите на постаменте Silver Sword и бегите дальше по проходу. Уничтожьте



двух скелетов и в последней комнате нажмите на стену слева для того, чтобы открыть сзади вас нишу с дьяволицей. Расправьтесь с ней, и та стена, на которую вы нажимали, откроется. В открывшейся нише запустите рычагом лифт в большом коридоре и бегите туда. Поднимайтесь при помощи лифта на второй этаж и перепрыгивайте на другую сторону зала. Возьмите Antidote и откройте стену справа. Убейте дьяволицу и запишитесь. Залезьте на уступ и возьмите Red Key. Откройте стену перед вами и возьмите два Antidote. Перепрыгивайте обратно на другую сторону зала, пойдите чуть-чуть вперед и прыгайте обратно для того, чтобы взять Silver Sword. Откройте Red Key стену с красными черепами по краям и заходите в зал. Осторожно! Не ходите по тем местам, где валяются груды костей, а старайтесь их перепрыгивать. Откройте сундук и сразу же отпрыгните назад и вбок, чтобы увернуться от летящих стрел. Возьмите в сундуке Health Potion и идите дальше по коридору до выхода в главный зал. Перепрыгните на другой конец зала. Убейте двух появившихся дьяволиц и прыгайте через комнату с Arc of Power на другой конец зала. Залезьте на уступ и нажмите на рычаг для того, чтобы опустить платформу. Вставайте на нее и опускайтесь вниз. Разберитесь с двумя дьяволицами и на лифте поднимайтесь на второй этаж. Заходите в неизведанный коридор и идите налево. Отпрыгните от открывшейся ниши, дождитесь, пока пролетят стрелы, и возьмите Antidote. Пробегите вперед и возьмите в комнате Health Potion. Вернитесь на первый этаж. На другой стороне от лифта, справа от красной записи, открылся новый проход, ведущий вниз. Спуститесь и возьмите в круглой комнате Jetspell, Fireball, Antidote и Health Potion. Откройте сундук и возьмите Blunderbuss Shot. Встаньте в центре комнаты и активизируйте секретный лифт. Опустившись вниз, идите по правой стороне коридора и открывайте стену, заслоняющую секретную комнату. Подождите, пока пролетят дрошки, и заходите в комнату. Возьмите Magic Warhammer, Flamelance и три Crown. Поднимайтесь на первый этаж и бегите направо по главному залу к огромному каменному лифту и спускайтесь на нем к следующему уровню.

>>> Уровень Pit 4.

Когда лифт опустится, привезя вас на этот уровень, запишитесь у ближайшего пункта записи в добровольцы и идите в коридор, залитый зеленым светом. Убейте трех скелетов, двое из которых появятся в этом коридоре, а третий прибежит с начала уровня. В сундуке справа возьмите два Health Potion, затем в нише напротив подберите Blunderbuss Shot, в нише справа —



Antidote, а в центре — Silver Sword. Уничтожьте еще двух скелетов и вернитесь к тому месту откуда вы начали уровень. Не бегите пока по карнизу рядом с рычагом, окруженному красными черепами. Сначала спуститесь с другой стороны на платформу



и возьмите Red Key. Идите в проход слева. Нажмите переключатель на стене и идите в проход напротив. Откройте сундук в нише и сразу отбегите, поскольку из стены напротив сундука выпадают стрелы. Возьмите появившийся Health Potion и три заклинания Razorspell. Нажмите на рычаг, находящийся в нише, чтобы открыть комнату, запертую решетками. Уничтожьте выскочивших на вас двух скелетов, а затем и привидение с косой. Подберите оставшиеся после привидения Red



Key и Silver Sword. Рядом с телепортатором осторожно возьмите с полки Health Potion и нажмите на серебряный рычаг, чтобы включить телепортатор, переносящий вас к началу уровня. Запрыгивайте в него и, оказавшись наверху, нажмите на рычаг с красными черепами. Теперь вы можете свободно пройти по карнизу, не опасаясь за свою жизнь. Бегите вперед и, спрыгнув на платформу ниже, убейте скеле-



та. Спрыгивайте еще ниже и идите в коридор рядом с золотым порталом. Когда достигнете зала, поверните налево и в замысловатых коридорах возьмите Warhammer, а в сундуке — заклинание Strength. Нажмите на рычаг в одной из ниш, чтобы отодвинуть большую деревянную стену. Возвращившись в зал, убейте двух пауков. Двигайтесь к открытой стене и, обойдя ее вокруг, возьмите Golden Key, Silver Key и заклинание Warding. Возвращайтесь в зал и становитесь на платформу, опоясанную золотыми черепами. Она является огромной кнопкой, нажатие на которую позволит поднять столб, закрывающий путь. Выйдя на карниз, убейте шестерых демонов с секирами и прыгайте в золотой портал, чтобы вернуться к началу уровня. Идите в ту комнату, где вы убили привидение с косой, и прыгайте в телепортатор, который перенесет вас в секретное место. Возьмите там Health Potion, два заклинания Arc of Power и заклинание Greater Razorspell. Спрыгивайте вниз и возвращайтесь известной дорогой к началу уровня. Спускайтесь по карниzu вправо все ниже и ниже. Когда доберетесь до платформы с находящимся на ней демоном, прикончите его и откройте светлую стену. За этой стеной вас ждет лифт, который перенесет вас в коридор с



ямой. Убейте двух демонов с секирами в проходе слева и подходите к яме. В саму яму прыгать нельзя — там на дне острые пики. Перепрыгивайте на уступ слева и жмите на рычаг, чтобы открыть проход, закрытый решеткой. Теперь перепрыгните на уступ с деревянной стеной и возьмите Coin. Нажмите на рычаг в углу и сразу прыгайте в проход, ранее закрытый решеткой, иначе вы станете похожи на ежика благодаря стрелам, вылетающим из дальней стены. Когда иссякнет поток стрел, перепрыгивайте обратно и возьмите три Crown и заклинание Charm of Icy Cool. Теперь ваш путь лежит в коридор за решеткой.

Когда вы дойдете до карниза, поза-

ди вас материализуются два скелета. Убейте их и откройте соседнюю решетку. В хитросплетении коридоров за ней возьмите четыре Coin и нажмите на золотой рычаг в углу. На остальные рычаги не нажмите, поскольку они вызывают только вашу смерть. Возвращайтесь на карниз и на передвижной платформе отправляйтесь на другой конец шахты. Запишитесь и откройте деревянную стену в глубине коридора перед вами, чтобы взять Health Potion и два Antidote. Теперь, вернувшись на карниз, пройдите по нему справа и спрыгивайте на уступ внизу. Убейте трех обнаглевших скелетов, и перед вами откроются деревянные ворота, за которыми вас поджидает паук. Пообломайте ему лапки и в нише справа возьмите Antidote, а в углу одного из проходов — Health Potion. Откройте деревянную стену: за ней вы найдете Silver Sword. Активизируйте рычаг рядом с решеткой и входите в комнату. Когда вы возьмете Silver Key, в углу комнаты появится паук, которого надо быстренько уничтожить, пока он не оплевал вас ядом. Возвращайтесь в коридор через дверь с серебряным черепом и идите к деревянной двери с таким же замком. В этой комнате возьмите Red Sword и убейте восемь привидений с косами. Покопавшись в гробах, возьмите четыре Health Potion, один Silver Sword и Strength. Убейте еще одно привидение и нажмите на рычаг рядом с деревянной стеной. Вернувшись в коридоры, вы встретитесь лицом к лицу с тремя демонами-секирометателями. Прикончите их и идите к выходу из коридоров, то есть к открытой деревянной двери. За ней поверните налево и в небольшой нише нажмите на рычаг. Выходите из ниши налево и, взяв Health Potion, идите на поднимающуюся платформу. Держась стены, идите к краю этой площадки и спрыгивайте вниз на узкий карниз. Пройдите по нему до конца и перепрыгните на следующую платформу. Быстро бегите вперед, поскольку платформа скоро провалится вниз, и если вы замешкаетесь, то полетите вместе с ней. Продолжайте ваш путь до секретного места, где вы сможете взять артефакт Ankh of Vitality, Silver Sword, Rocket Launcher Shot, заклинание Greater Razorspell и Fireball.



Возвращайтесь на светлую платформу и на ней опускайтесь вниз.

>>> Уровень Pit 5.

Приехав на лифте, спрыгните вправо на уступ и бегите через открывшуюся дверь до развилки с тремя металлическими дверями. Когда стена слева закроется, подойдите к ней, откройте ее снова и отпрыгните назад, чтобы не попасть под град стрел. Забегите в нишу, пока она не закрылась, и нажмите на рычаг. Выходите обратно и



идите в открывшуюся дверь. Постарайтесь уворачиваться от летящих огненных шаров, пока бежите вперед. В сундуке возьмите Health Potion, два Coin и заклинание Fireball и нажмите на рычаг. Возвращайтесь на развилку и идите в противоположную дверь. По следующему коридору идите вдоль левой стены, возьмите Coin и в нише, в сундуке, два Health Potion. Подойдите к дальней стене, откройте ее и быстро забегите внутрь.

Нажмите на рычаг и бегите в другой конец коридора. Там жмите еще на один рычаг, который откроет среднюю дверь на развилке. Заходите в нее и откройте стену в торце коридора. Активизируйте открывшийся рычаг и, вернувшись на развилку, сохраните игру. Выходите на карниз и спрыгивайте на еще более низкий уступ. Убейте сержанта-скелета и возьмите два Antidote. Бегите через парную арку в большой коридор и прикончите двух появившихся сзади скелетов. В закоулке коридора убейте еще одного скелета и подберите Health Potion. Поднимите стену

напротив открывшегося прохода и возьмите за ней Infernal Device. Идите в открытый проход и в дальней левой нише прикончите паука. После этого отправьте обратно на тот свет двух скелетов и откройте светлую стену в средней левой нише. Нажав на рычаг, уничтожьте еще трех скелетов (достали уже эти груды костей!) и проходите в от-





крупящуюся металлическую дверь. Стоя на карнизе, расстреляйте сержанта-скелета и перепрыгивайте с разбега туда, где он стоял. Возьмите Silver Key и нажмите на рычаг. Перепрыгнув обратно, спускайтесь по уступам вниз. Активизируйте сначала рычаг в углу, затем рычаг на краю и сразу бегите на зеленую платформу. Когда платформа доедет до стены, спрыгивайте на уступ слева. В маленькой комнатке откройте светлую стену, чтобы взять Charm of Icy Cool и сохранить игру. Спускайтесь по импровизированным ступенькам вниз и в двух ответвлениях следующего коридора возьмите Blunderbuss Shot, Rocket Launcher Shot и Health Potion. Нажмите на рычаг, и телепортатор перенесет вас в следующий коридор. В сундуке возьмите заклинания Speed и Firefly и нажмите на рычаг, чтобы открыть проход дальше. Идите на карниз и пробегите по нему вправо до решетки. Открыв эту решетку, заходите в проход. Уничтожьте трех скелетов и откройте стену слева. Пробегите по коридору за ней до конца и активизируйте рычаг на стене. Вернитесь обратно и в нише, из которой выходили скелеты, в сундуке, возьмите Health Potion и два Coin. Идите по коридору до карниза с огненными струями и спрыгивайте в канаву. Заходите в телепортатор, который перенесет вас наверх, а сам передвинется,



посмотрите вниз. Вам необходимо будет завлечь бегающего по залу тираннозавра в проход прямо перед вами и нажать на рычаг на стене, чтобы включить огненную ловушку. Убив таким образом первого тираннозавра, зайдите в открывшийся рядом с этим рычагом проход и, взяв два Health Potion, запишитесь. В том месте, где находится ловушка, откройте светлую стену и возьмите за ней Red Sword и Arc of Power. Теперь проделайте тот же трюк со вторым тираннозавром, и когда этот переросший Гекс сгорит ярким пламенем, вы получите Red Key. Теперь можете свободно побегать по залам и коридорам первого этажа, чтобы собрать два Health Potion, Anti-magic Charm, Blunderbuss, Coin, Venom Sword, Speed, Jetspell, Razorspell и две Crown. А также найдите еще одну светлую стену, за которой вы сможете взять Warding, Charm of Icy Cool и Speed. Поднимайтесь на подъемнике возле одного из красных мест записи на второй этаж. Справа на выступе возьмите Rocket Launcher Shot и отпрыгните вбок, чтобы не попасть под огненные шары. В сундуке возьмите Great Razorspell и Warding. Бегите дальше и выходите на перекресток из каменных балок. Перепрыгните на выступ справа и, пробежав по узкому проходу,



выйдите на длинный деревянный мост, где вас ждет встреча с двумя жестянками «завтрак авантюриста». Вскройте их своим консервным ножом и, убедившись в том, что они уже давно несъедобны, бегите в следующий зал. Расправьтесь с тремя черными и тремя серыми рыцарями и возьмите в сундуке два Health Potion, два Antidote и Golden Key. Через левую решетку идите дальше и скиньте с моста еще одного серого рыцаря. Заходите в зал с лифтовой шахтой в центре и прикончите тусующихся там серого и черного рыцаря. Бегите через металлическую дверь в комнату с еще одним куском металлом и, уничтожив его, откройте стену с изображением черепов. Возьмите

Crown. Нажмите на рычаг и вернитесь обратно на перекресток. Идите прямо и возьмите Arc of Power, Bomb Shot и Fireball. Снова вернитесь на перекресток и прыгните на единственный необследованный уступ. Дойдите до пункта записи и сохранитесь. Бегите налево и возьмите в сундуке два Health Potion и Strength. Теперь вернитесь к записи и идите до следующей развилки. Если вы считаете, что у вас достаточно ловкости, то можете попытаться взять два Anti-magic Charm справа от вас. В любом случае затем идите направо в проход и, взяв Speed, нажмите на рычаг. Вернитесь к записи и спускайтесь на первый этаж. Найдите красную дверь и зайдите в

нее. Возьмите два Health Potion и идите до следующей решетки. Когда вы попытаетесь ее открыть, из ниши позади вас выберется четырехрукий демон. Убейте его и, нажав на рычаг, поднимайтесь на лифте к боевой арене. Уничтожьте двух четырехруких демонов и двух князей Ада, и тогда вы закончите уровень.

>>> Уровень Bellfry 1.

Войдя в большой зал, запишитесь и спускайтесь на деревянном лифте вниз. Нажмите тот рычаг, который не обозначен че-



репами, и на лифте поднимайтесь обратно. Бегите по поднявшемуся мосту в следующий зал и уничтожьте серого и черного рыцарей. Спускайтесь вниз. Осторожно: время пребывания в этой комнате ограничено, поэтому не жадничайте и, открыв всего лишь один сундук, хватайте выпавший из него предмет и быстро поднимайтесь на лифте вверх! Выходите из комнаты



на длинный деревянный мост, где вас ждет встреча с двумя жестянками «завтрак авантюриста». Вскройте их своим консервным ножом и, убедившись в том, что они уже давно несъедобны, бегите в следующий зал. Расправьтесь с тремя черными и тремя серыми рыцарями и возьмите в сундуке два Health Potion, два Antidote и Golden Key. Через левую решетку идите дальше и скиньте с моста еще одного серого рыцаря. Заходите в зал с лифтовой шахтой в центре и прикончите тусующихся там серого и черного рыцаря. Бегите через металлическую дверь в комнату с еще одним куском металлом и, уничтожив его, откройте стену с изображением черепов. Возьмите



открывая дорогу к секретному месту. Пробегите по карнизу с огненными струями до конца, но не заходите в лифт, а спрыгните вниз, туда, где раньше был телепортатор. Откройте стену, возьмите три заклинания Arc of Power и снова в телепортатор. По новой пробегите по карнизу и опять не заходите в лифт, а перепрыгните на узкий выступ над канавой. Открыв стену, вы сможете взять в сундуке заклинания Warding и Greater Razorspell. Теперь идите к лифту и опускайтесь на следующий уровень.

>>> Уровень Pit 6.

В начале уровня выйдите через дверь в огромный зал и, повернувшись направо,



мите Venom Sword и на лифте в углу спускайтесь вниз. Сохранитесь, после чего откройте металлическую дверь и бегите в следующий лифтовый зал, где, убив двух черных рыцарей, нажмите на рычаг, чтобы



открыть путь в жилище гигантских пауков. Побегав по огромному залу, возьмите два Health Potion и, добравшись до его другого конца, откройте решетку с золотым чере-



пом и возьмите Silver Key. Теперь бегите обратно в зал с лифтовой шахтой и, открыв доступ к лифту, поднимитесь на нем вверх, чтобы взять Red Key. Вернитесь по деревянному мосту в комнату с закрытой решеткой и, уничтожив двух черных рыцарей, заходите в нее. Сразитесь на мосту с серым рыцарем и заходите в дверь с красным черепом. Соберите три Health Potion и прыгайте в телепортатор.



шеткой и, уничтожив двух черных рыцарей, заходите в нее. Сразитесь на мосту с серым рыцарем и заходите в дверь с красным черепом. Соберите три Health Potion и прыгайте в телепортатор.

>>> Уровень Bellfry 2.

Запишитесь у места записи слева и идите направо вдоль стены. Когда доберетесь до ямы в полу, нажмите на маленькую кнопку слева от нее. На приехавшем лифте поднимитесь наверх и возьмите заклинание Warding. Спуститесь на лифте обратно и дойдите до светлой стены в торце. От-



кройте ее и возьмите заклинание Strength и три Coin. Быстро бегите назад к началу уровня, поскольку из ямы к вам поднимется тиранозавр, которого местные жители не кормили, по всей видимости, уже неделю. Светлый участок пола, по которому раньше вы смогли бы спокойно пройти, теперь начнет проваливаться, поэтому переберитесь через него при помощи комбинации «бег-прыжок». Заходите в деревянные ворота. В зале за воротами убейте двух серых рыцарей и одного красного, который материализуется в нише справа. Нажмите в нише на рычаг и идите через открывшуюся дверь во внутренний двор. Бегите налево до конца и, убив двух серых рыцарей, заберите в нишах четыре заклинания Warpig. Теперь



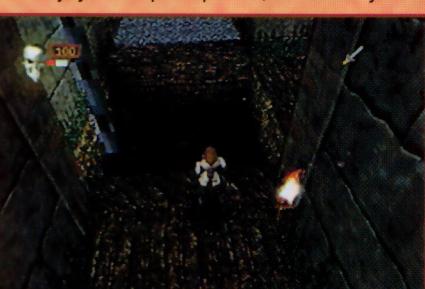
возвращайтесь к гильотине и заходите в металлическую дверь слева от нее. В следующем зале быстро бегите прямо и возьмите артефакт Ankh of Vitality и Health Potion. Обратите внимание, что светлые участки пола имеют тенденцию проваливаться, поэтому старайтесь не стоять на них. Убейте рыцаря с ножами и возвращайтесь во внутренний двор. Пройдите вправо от входа и активизируйте светлую стену в конце. Записавшись, нажмите на рычаг на стене в углу. Подойдите к решетке, и она пропустит вас к сундуку, в котором лежит Red Key и два Blunderbuss Shot. Через красную дверь в этом же коридоре вы сможете попасть в зал с шахтой. В этом зале убейте двух серых рыцарей и откройте два находящихся там сундука, в которых лежат два Health Potion и заклинание Strength. Поднимитесь на клетчатом лифте



на второй этаж и убейте пятерых серых рыцарей, появляющихся поочередно. В длинном коридоре рядом с лифтом возьмите два Health Potion, а в трех сундуках в зале — Magic Warhammer, два Health Potion и три заклинания Starspell. Через дверь вы попадете на стену. Убейте рыцаря с ножами и бегите по стене до следующей металлической двери. Войдите в нее и в следующем зале убейте двух рыцарей с ножами. Открытая дверь справа от того места, где вы вошли, ведет во внутренний двор. Туда вам идти не надо. Войдите в дверь напротив и по второму участку стены идите вперед, пока не доберетесь до места записи в углу. Запишитесь и откройте решетку в конце стены. В зале за этой решеткой вам необходимо прыгать, используя платформу в центре, которая периодически поворачивается, норовя вас сбросить. Когда платформа займет горизонтальное положение, прыгайте на нее, а затем в нишу слева. В нише нажмите на рычаг и приготовьтесь прыгать дальше. Дождавшись, когда платформа вновь стабилизируется, перебирайтесь в нишу напротив, в которой нужно активизировать еще один рычаг. В нише напротив входа откроется стена. Используя уже известную технику, переберитесь в эту нишу и идите по коридору до решетки, за которой вас ожидает выход с уровня.

>>> Уровень Bellfry 3.

После того, как лифт поднимет вас на уровень, запишитесь и осторожно подойдите к глубокой яме в полу. Перепрыгните на балку справа, а с нее в соседний проход. Бегите по коридору до конца и, взяв Silver Sword, убейте красного рыцаря. Чтобы впоследствии получить артефакт Ankh of Vitality, убейте рыцаря так, чтобы он упал в



яму, рядом с которой вы взяли Silver Sword. Возвращайтесь обратно и снова прыгайте на балку. С балки перепрыгивайте в проход справа. Идите налево и, взяв два Bomb Shot, встаньте в открывшейся нише в самом углу. Когда огонь выключится, бегите по коридору до ямы. Бежать нужно без остановки, поскольку светлые блоки в полу проваливаются. Оказалвшись на балке перед ямой, перескакните на балку слева, а с нее снова налево в следующий коридор с ямами. Перепрыгните с разбега через яму и, взяв Blunderbuss Shot, вернитесь на балку, иначе вас настигнет преждевременная смерть от удара о каменный пол внизу. Пе-



репрыгните подряд через две ямы, чтобы оказаться в коридоре с нормальным полом. Когда вы пройдете немного вперед, позади вас откроется ниша и из нее выскочит серый рыцарь. Убейте этого железного болвана, а также шесть привидений за поворотом. В торце коридора возьмите заклинание Firefly и нажмите на рычаг, чтобы активизировать лифт и спуститься в большой зал. Запишитесь на появившемся красном месте записи и выходите через решетку. Рядом с тем лифтом, на котором вы приехали, поднимется красная платформа с маленькой зеленой кистью. Убейте эту кисть и идите в металлическую дверь слева от красной платформы. Запишитесь и идите дальше по коридору до красного лифта. Поднимитесь на нем наверх и убейте серого и красного рыцарей. В нише, из которой выбежал красный рыцарь, нажмите на рычаг. Выходите из ниши и идите дальше по коридору. В торце коридора убейте рыцаря с ножами и активизируйте рычаг позади него. Забейте проявившегося рыцаря. Возьмите два Health Potion и, используя красный уступ, заберитесь наверх. Развернувшись и перепрыгнув на другую сторону, вы сможете повернуть колесо на стене и тем самым заблокировать огненные струи. Перепрыгните обратно и идите до кнопки на стене. Нажав на эту кнопку, спрыгивайте вниз, чтобы отделить голову неосторожно появившегося рыцаря с ножами от его тела. Теперь можете вернуться в большой зал. Бегите прямо до двух металлических дверей. Справа от них есть одинокая дверца. Войдите в нее и убейте появившегося красного рыцаря. Бегите по коридору и прикончите двух серых рыцарей. В конце коридора откройте светлую стену и за ней возьмите Magic Warhammer. Развернитесь и посмотрите на левую стену коридора. Видите проход? Вам туда. Бегите по этому проходу и уничтожьте троицу из красного и двух серых рыцарей. Добежав до конца, нажмите на кнопку и на лифте спускайтесь обратно в большой зал. Далее будьте осторожны, поскольку пол за дверью проваливается. Идите к двум металлическим дверям.

рям и заходите в левую. Идите вперед до зала с красным ковром. Убейте двух рыцарей с ножами и откройте светлую стену слева. Пробегите по образовавшемуся коридору до конца и прикончите еще двух рыцарей. Возвращайтесь в зал и активизируйте противоположную стену, за которой очередная парочка стальных болванов ожидает своей смерти. Нажмите на рычаг и, вернувшись в зал, идите в открывшуюся нишу. Нажмите на кнопку и идите обратно в большой зал. Теперь заходите в правую дверь, за которой ждет лифт, поднявшийся от падения красного рыцаря. Этот лифт доставит вас к артефакту Ankh of Vitality. Взяв артефакт, возвращайтесь в зал и выходите с уровня через большие ворота, по пути прихватив три Health Potion.

>>> Уровень Sewer 1.

В начале уровня поверните в правый коридор и осмотритесь. На левой стене есть два факела, между которыми располагается проход. Залезайте в него и бегите до конца. На ступеньке возьмите Bomb Shot, спуститесь и убейте двух орков. Выходите через открывшуюся решетку в комнату с зеленым решетчатым полом. В темной нише слева возьмите Health Potion и прикончите



личневый коридор. Убив по пути еще двух орков, доберитесь до угла с двумя деревянными дверьми. Откройте правую дверь и убейте орка. Теперь через открывшуюся вторую дверь идите дальше по коридору. Возьмите Health Potion, откройте решетку и убейте орка-сержанта. Отворите вторую решетку и добегите по коридору до угла. Возьмите Health Potion и возвращайтесь обратно в комнату с двумя решетками. Выходите из нее в лабиринт через деревянную дверь обратно в лабиринт. Идите направо и уничтожьте гоблина с арбалетом. В небольшой нише вы увидите светлый пол и Health Potion. Этот пол проваливается, открывая путь в секретное место (в котором, кстати, ничего нет). Сюда можно упасть потом, если сильно захочется. Телепортатор из секретного места перенесет вас в зал с



появившегося орка. Выйдя из ниши, поверните налево и продолжайте свой путь в лабиринт. При входе в лабиринт убейте орка слева и возьмите два Bomb Shot. Идите направо вдоль стены. Убив по пути четырех орков, вы доберетесь до двери с флагами. Входите в нее и сразу бегите до следующей деревянной двери, поскольку в вас будут стрелять гоблины с арбалетами. Зайдите в дверь и поднимитесь на лифте на второй этаж. Убейте гоблина-арбалетчика и возьмите Red Key. Возвращайтесь обратно в лабиринт и продолжайте свой маршрут вдоль правой стены. Недалеко будет еще одна деревянная дверь. В нишах за ней возьмите Health Potion и убейте двух орков — обычного и сержанта. Продолжайте идти по лабиринту по правой стороне. Встреченную решетку можете не открывать, как, собственно, нет нужды заходить в бело-ко-



зеленым полом. Идите дальше вдоль правой стены, мимо деревянной двери, в коридоре за которой вы уже были. Прикончив по пути зазевавшегося орка, добегите до еще одного светлого участка в полу. Перепрыгните через него и, расправившись с еще одним чудовищем, возьмите Coin. Перепрыгивайте обратно и идите дальше, до выхода из лабиринта. Вернувшись в комнату с зеленым полом, поверните налево и откройте решетку. Теперь бегите все время прямо, пока не доберетесь до маленькой деревянной двери. Войдя в нее, вы окажетесь на балюстраде, с которой в вас раньше стреляли из арбалетов гоблины. Прикончите сначала двух гоблинов в первом зале, а затем еще трех во втором: одного на балюстраде и двоих в нишах (чтобы до них добраться, нужно спрыгнуть вниз и, открыв дверь, подняться на лифте к этим нишам и потом перепрыгнуть обратно на балюстраду). Во втором зале внизу можно взять Bomb Shot и Grenade Launcher. По балюстраде добегите до лифта и поднимитесь на нем в длинный коридор. Следуйте по нему вперед и убейте двух выскочивших на вас орков. Продолжайте ваш путь по извилистому коридору до развилки и, убив на ней гоблина,



вымите Golden Key. Спуститесь по одному из скатов в лабиринт и из него возвращайтесь к началу уровня. Откройте металлическую дверь и на лифте поезжайте вниз — на следующий уровень.

>>> Уровень Sewer 2.

После того, как лифт привезет вас на уровень, пройдите вперед на зеленую платформу и на ней спуститесь в туннели. Идите по левому туннелю до поворота, где вы сможете записаться. Продолжите свой



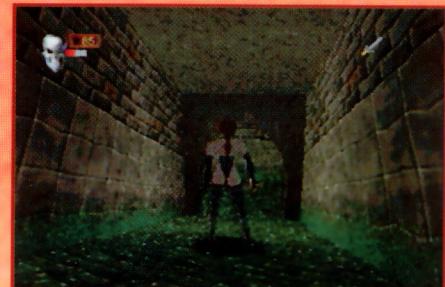
путь в узкий проход. Достигнув ямы, перепрыгните с разбега на уступ слева. Откройте решетку в конце коридора, но не заходите в нее, а дождитесь, когда огненные шары пролетят мимо вас, и только тогда ломитесь дальше. Возьмите Blunderbuss справа от лифта и в соседней нише нажмите на рычаг. Убив упавшего сверху орка, опускайтесь на лифте на нижний уровень туннелей. Откройте решетку рядом с лифтом и нажмите на рычаг за ней. Откроется соседняя деревянная дверь и вы, убив орка и



открыв сундук, сможете взять три заклинания Anti-magic Charm. Идите по коридору до развилки и, убив орка, следуйте налево. В большом зале с колоннами прикончите троих орков и двух гоблинов, после чего вернитесь на развилку и идите в левый коридор. В конце коридора опять идите в левый туннель и поднимитесь по нему вверх до автоматической деревянной двери.



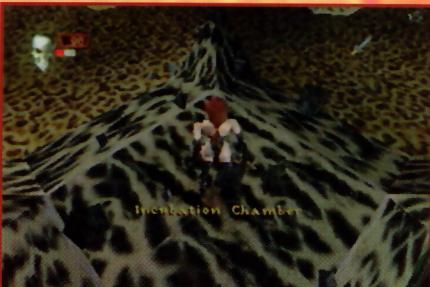
Убейте орка и идите в эту дверь. В зале с колоннами есть четыре ниши с гробами, в которых лежат Silver Sword, два Health Potion, два Blunderbuss Shot и заклинание Strength. Но нет на свете настоящего



счастья. Рядом с гробами витают шесть привидений и чтобы умертвить их, надо очень потрудиться. Возвращайтесь в туннель и идите дальше до верхнего уровня. Дойдя до конца, вы обнаружите, что внизу орк-сержант распекает нерадивого подчиненного. Прервите его воспитательную работу и идите в проход слева. Убейте двух гоблинов и, взяв в нише Silver Sword, нажмите на два переключателя. Идите назад в коридор, где были орки, и по нему двигайтесь до развилки. Поверните направо и, добежав до решеток, уничтожьте орка. Залезьте на уступ, где он стоял, и возьмите справа Health Potion, а слева заклинание Fireball. Расправьтесь с появившимся орком и бегите дальше до следующей развилки. В стене справа есть ниша, где лежат два Blunderbuss Shot. Возьмите их и быстро выходите из этой ниши, так как из стены напротив полетят острые стрелы. Идите обратно через уступ и на развилке поверните направо. Возьмите в нише Health Potion и убейте орка, выскочившего из-за соседней двери. По уже знакомому туннелю спускайтесь обратно вниз. В комнате с колоннами, где раньше обитали орки и гоблины, открылись решетки справа и слева от металлической двери. В нишах, ранее закрытых этими решетками, нажмите два переключателя для того, чтобы открыть металлическую дверь. Заходите в нее и заканчивайте уровень.

>>> Уровень Sewer 3.

Комната, в которую вы упали, является инкубатором. В этой комнате лежат шесть яиц, из которых по очереди выплутятся шесть красных муравьев. Убейте их всех и откроите розовую дверь. Взяв в нише за ней Flamehrower и два Flamethrower Ammo, выходите из комнаты в большой коридор. Уничтожьте троих желтых муравьев и четырех красных стрекоз. Когда с противниками будет покончено, идите в небольшой проход в конце коридора и скатывайтесь вниз. Убейте красного муравья и возьмите оставшиеся после него два Health Potion. В нише подберите Antidote и бегите вперед



по туннелю. Прикончите материализовавшегося сзади вас желтого муравья и, добежав до конца туннеля, запишитесь. Сквозь паутину проходите дальше и скатывайтесь в гнездо. Убив желтого муравья, идите вперед и в коконе за розовой стеной возьмите Antidote, Blunderbuss и два Blunderbuss Shot. В соседнем зале вам предстоит сразиться с семерыми желтыми муравьями, и как только их убьете, вам откроется путь дальше. Возьмите Health Potion и скатывайтесь вниз. Бегите вперед до развилки и



убейте огромного паука. Идите направо и на левой стене нажмите на светлый участок, чтобы в левом коридоре образовалась лестница. Пройдите дальше и, открыв светлые стены, вы сможете взять в коконах три заклинания Fireball, одно заклинание Firefly, два Blunderbuss Shot, Infernal Device и пять Rocket Launcher Shot. Вернитесь на развилку и теперь идите в левый коридор. Поднявшись наверх и взяв два Antidote, бегите вперед до очередной развилки. Убейте паука и возьмите в нише справа два



Blunderbuss Shot. Не вставайте на светлую платформу, иначе скатитесь вниз. Идите по коридору дальше, возьмите три заклинания Razorspell и убейте семь желтых стрекоз, из трупов которых выпадет два Rocket Launcher Shot. В конце концов вы окажетесь на балюстраде над гнездом королевы насекомых. Используя Blunderbuss, стреляйте по месту крепления сталактитов



к потолку, чтобы они падали на гнездо. Если последний сталактит не прикончит королеву, добавьте пару выстрелов из Infernal Device. Когда королева насекомых радостно издохнет, на балюстраде откроет-

ся дверь и появится телепортатор, переносящий вас на следующий уровень.

P.S. Если же вы решили, что так забивать бедную букашку нечестно и ваша совесть кричит о честном бое, то вы можете вернуться в коридор с светлыми стенами и, встав на проваливающийся участок пола, скатиться вниз, прямо в гнездо. Но я не думаю, что королева будет придерживаться правил, и после ...дцатой попытки вы перестанете вспоминать о честности и последуете нашему совету, приведенному выше.

>>> Уровень Sewer 4.

Оказавшись на уровне, запишитесь и идите в зал сестер медуз. Всего медуз три, причем одна из них умеет превращать людей в камень. От этого есть только одна защита-Anti-magic Charm. Две сестренки с секирами обитают в центральной и левой частях зала. Секиры у них отравленные, так что имейте про запас парочку Antidote. Последняя сестренка с «закрепителем» тууется в правой части зала. Холодного оружия она при себе не носит, а пользуется лишь магией. Убейте всю троицу, и вам откроются три двери из этого зала. Сначала заберитесь на возвышение в правой части зала и в комнате за дверью в двух сундуках возьмите Grenade Launcher, три Grenade Launcher Shot, Bomb Shot, два заклинания Fireball и одно Warpig. Откройте светлую стену в этой комнате, и вы попадете в секретное место. Возьмите из сундука арте-



конца. Заберитесь по уступам наверх и убейте двух гоблинов-арбалетчиков. Идите направо до каменной двери, которая усердливо поднимается перед вами, и в следующей комнате с большой колонной посередине дойдите до ниши с двумя ямами. Прыгайте в правую яму и жмите на рычаг. В комнате откроется дверь и ниша с орком. Не советую активизировать рычаг в правой яме, но особо любопытные могут попробовать. Вернувшись в комнату с колонной, убейте орка и возьмите оставшийся после него Grenade Launcher и идите в открывшуюся дверь. По коридору добегите до комнаты Углуга. Когда вы убьете четверых гоблинов и двух орков, появится сам Углуг-глава всех орков. Этот подлый шаман хорошо владеет заклинанием Arc of Power и к тому же умеет телепортироваться. В ближнем бою, ко всему прочему, эффективно бьет отравленным посохом. Активизируйте заклинания Anti-magic Charm, Warding — и вперед! Когда Углуг будет повержен, возьмите оставшиеся после него три Health Potion и бегите в открывшийся проход. Жмите на золотой рычаг и... Добро пожаловать в укрепрайон людей-крыс!.

>>> Уровень Trench 1.

В этом эпизоде вам предстоит штурмовать укрепленную линию обороны людей-крыс. На первом этапе вы оказываетесь перед крепостью. Но дойти до нее не так-то просто. Между вами и замком находится хорошо укрепленная линия обороны, сквозь которую, на первый взгляд, просто невозможно пройти. Но если знать ее слабые места, то штурм оказывается очень легким.

Выходите через решетку в первый ров и убейте двух нападающих с разных сторон людей-крыс с мечами. Расправьтесь с ними и вылезайте из рва наверх. Быстро бегите вперед и спрыгивайте во вторую траншею. Пошикуйте четырех крыс и побегайте по рву, пока сверху не спрыгнут еще две крысы с ружьями. Оставив после себя стекающую по стенам кровь, вылезайте из этой траншеи и прыгайте в следующую. Унич-



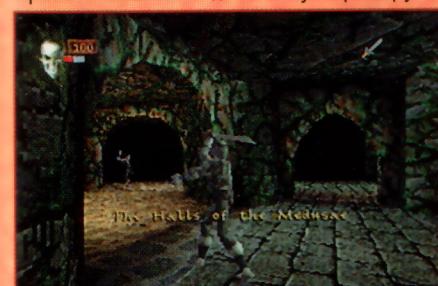
комнату и порубайте огромного крысака с дубиной. Откройте сундук и возьмите два Health Potion и Red Key. Возвращайтесь обратно и теперь уже на правом лифте спускайтесь вниз. Уничтожьте в комнате человека-крысу с мечом и откройте светлую стену напротив входа. В нише за этой стеной возьмите два Health Potion и один Coin. Идите в зигзагообразный коридор справа от входа. Будьте осторожны — из боковых ниш на вас выскочат два крысака с дубинами. Убейте их и бегите по коридору до двух закрытых решеток. В лифт за правой решеткой вы можете даже не заходить — это верная смерть. Так что на левом лифте поднимайтесь вверх. На потолке шахты находятся острые шипы, поэтому прежде, чем запустить лифт, подойдите к его правой стене и встаньте к ней лицом. Запускайте лифт, и как только в стене появ-



ится проход, бегите в него и на соседнем лифте продолжайте свое движение вверх. Встаньте у правого края ниши и чем-нибудь стреляющим уничтожьте гранатометчика под вами.



факт Ankh of Vitality, Infernal Device и три Rocket Launcher Shot, после чего возвращайтесь назад в главный зал. В зале в за-коулках по обе стороны от начала уровня можно взять два Antidote. Теперь идите в левую часть зала и там заберитесь на возвышение. Взяв Antidote, идите в комнату с тремя сундуками и возьмите три Health Potion, пять заклинаний Razorspell, два Bomb Shot и заклинание Fireball. Основательно загрузившись, возвращайтесь в зал и бегите в дверь, находящуюся напротив начала уровня. Сохранитесь и поднимайтесь на лифте на второй этаж. Убейте двух орков и бегите по длинному коридору до





Спрывайтесь в его редут и, взяв Silver Key, уничтожьте находящихся в соседних редутах крыс. Прыгайте с редута к ближайшей стене. Именно прыгайте, поскольку в стенах располагаются смертоносные огнеметы, которые активизируются, если вы находитесь слишком близко. Бегите вдоль стены и запишитесь на месте записи в углу. Зберитесь на ближайший редут и расправьтесь с гранатометчиком, а затем и с крысой в нижнем редуте. Слезайте на нижний ярус и прыгайте в канаву с тремя мостами. Уничтожьте двух крыс с мушкетами и четырех с мечами. Открывайте стену под центральным мостом и заходите в коридор. Убив находящихся на подъемниках крыс с мушкетами, возвращайтесь обратно в ров. Возьмите Golden Key и по уступам заберитесь к стене с металлической дверью. Откройте ее и на лифте выезжайте с уровня.

>>> Уровень Trench 2.

Итак, вы оказались на второй линии обороны. Бегите прямо до квадратного углубления в земле. Встаньте на него и, нажав на кнопку действия, телепортируйтесь к заклинанию Warding. Возьмите это заклинание и спускайтесь вниз. Остерегаясь мин, разбросанных по земле, уничтожьте пятерых крыс с мушкетами в пяти дзотах. Наступив один раз на мину, вы обнаружите, что ваши глаза могут смотреть друг на друга из разных концов зала. Бегите к рычагу в центре зала и активизируйте его, чтобы опустить платформу лифта. Встаньте на нее и поднимайтесь наверх. Бегите по коридору



фейником, до развилки. Застрелив притаившегося в нише крыса, сохранитесь и бегите направо до лифта с черепами. Не забывайте убивать появляющихся крыс с мушкетами. Поднявшись на лифте наверх, нажмите на золотой рычаг, чтобы опустить крепостную стену в зале, и сохраните игру на появившемся месте записи. Спускайтесь вниз и бегите по левому проходу до пункта записи. Поворачивайте от него налево и идите до пропасти. Перемахните через нее с разбега к столику с кофейниками. Убейте крысу и, идя прямо по коридору, подними-



тесь до лифта и на нем вернитесь в большой зал с дзотами. Идите в сторону опустившейся стены и, обежав гигантский бункер, заберитесь на его крышу. Бросив через дыру в крыше несколько гранат внутрь бункера, избавьте крыс от их противной жизни. Спряните в бункер и в сундуках возьмите три Health Potion, заклинание Strength и три заклинания Razorspell. На лифте в нише можете выходить с этого уровня.

>>> Уровень Trench 3.

В самом начале этапа сохранитесь и открывайте дверь. Осторожно зайдите внутрь и, держась края комнаты, уничтожьте крысака в центре и нажмите на четыре рычага в любом порядке. Слева под потолком откроется проход. Залезайте туда и берите четыре Health Potion. Бегите налево по коридору, и как только за вами провалится пол, развернитесь и подойдите к открывшейся пропасти. Восстановив свое здоровье до максимума, прыгайте вниз и берите заклинание Speed. Откройте светлую стену и заходите в телепортатор. Когда



вы будете это делать, стойте у края стены, так как когда она начнет открываться, сяди сработает огнемет. Вернувшись посредством телепортации наверх, бегите в правый коридор. Передвигаясь по лабиринту, сворачивайте всегда направо, пока не доберетесь до прохода, обозначенного черепами. Бегите мимо крысы в зал к любому из двух рычагов. Когда крыса, последовавшая за вами, окажется рядом с деревянным блоком в полу, жмите на рычаг и наложайтесь видом расчлененного противника. Бегите к выходу из зала и встречайте



второго аборигена московского метро. С этой крысой повторите операцию разделки при помощи второго рычага. Уничтожение обеих крыс откроет вам путь через красные двери. Зайдите в открывшийся коридор и сохранитесь. Поднимитесь по проходам наверх и, открыв деревянные двери, уничтожьте стоящих на карнизах крыс с мушкетами. После этого зайдите в металлическую дверь и, умертвив еще одну крысу, возьмите Red Key. Откройте запертую дверь и идите в зал с колоннами. Уничтожьте поочередно появляющихся шестерых крыс-стрелков, чтобы открыть дверь в тронный зал. Не идите туда сразу, а сначала дождитесь, когда оттуда выбегут два королевских телохранителя. Порубайте их мечом и гордо заходите в тронный зал. После того, как вы уничтожите короля крыс, возьмите три Health Potion и Crown и жмите на золотой рычаг.

>>> Уровень Inversion 1.

Будьте осторожны! Прямо перед вами спиной к вам стоит крыса с мушкетом. Застрелите этого крысака и бегите направо за угол. Продвигаясь по кольцевому коридору уничтожьте четырех крыс. Возьмите Blunderbuss и два Blunderbuss Shot и спускайтесь на лифте вниз. Выйдя из лифта, сохранитесь. Откройте решетку и заходите в комнату с колонной с черепами. Уничтожьте двух крыс с мечами и одного крысака с дубиной и подойдите к деревянной двери. Слева от нее будет светлая стена.



прямо и вниз. Дойдя до поворота, развернитесь и продолжайте движение спиной вперед. Как только вы спуститесь до середины коридора, из-за металлической перегородки выскочит крыса с ружьем. Уничтожьте ее и продолжайте идти. На следующем повороте повторите уловку еще раз, чтобы прикончить очередную притаившуюся крысу. Дойдя до комнаты с черепами, убейте крысака с дубиной и бегите по коридору направо, мимо стола с ко-



Откройте ее и бегите по коридору, по пути взяв Blunderbuss Shot. В конце этого коридора откройте еще одну светлую стену и проходите в коридор с клетчатыми стенами. Возьмите Red Key, тихонько подкради-



тесь к стоящей спиной крысе и пощекочите ей хвост своим мечом. Пройдя дальше по коридору, уничтожьте еще одну крысу и приготовьтесь к серьезному бою. С разных сторон коридора появятся две крысы с мушкетами и из бокового прохода выбегут два меченосца. Уничтожьте их и, взяв два Blunderbuss Shot и один Health Potion, вы-



ходите из этого прохода. Открыв дверь, сразу бегите вперед, поскольку впереди стоит крыса-гранатометчик, и если вы замешкаетесь хотя бы на секунду, вам будет очень жарко от взрывов гранат у вас под ногами. После того, как вы разберетесь с этим нарушителем спокойствия мирных граждан, подберите два Health Potion и Grenade Launcher Shot и сохраните игру. Откройте решетку с красным черепом и быстро бегите по мосту на другую сторону. Уничтожьте крысу на другой стороне и идите в коридор за большой решеткой. Возьмите два Health Potion и Grenade Launcher. Нажмите на рычаг на правой стене, чтобы открыть коридор слева. Убейте



двух крыс в этом коридоре и бегите по нему до конца. Прикончите двух меченосцев и крысака в боковой нише и активизируйте рычаг в конце коридора. Откройте решетку с серебряным черепом и бегите по мосту вперед.

>>> Уровень Inversion 2.

Перейдите по мосту на другую сторону шахты. Будьте осторожны: в мост вделаны огнеметы, через которые надо перепрыгивать. Заходите в коридор и сохраните игру. Откройте большую деревянную дверь и заходите в комнату с двумя крысаками. Уничтожив их, возьмите в сундуках Health Potion, Bomb Shot, заклинание Fireball и заклинание Starspell. Откройте следующую дверь, забегите в коридор и сразу назад. Теперь методично уничтожьте всех крыс с мечами и после этого идите по коридору до деревянной двери с черно-белыми шашечками над ней. Убейте нагло вырвавшуюся из-за двери крысу и бегите в подсвеченный синим светом угол комнаты. Откройте стену и возьмите Health Potion и Silver Key. Заходите в металлическую дверь и на лифте поднимайтесь наверх. Выйдя из лифта, сохранитесь и бегите по коридору до зеленоватой стены. Откройте эту стену и уничтожьте крысу с мечом и двух стрелков, выбежавших из ниш. Возьмите в нише че-



тыре Coin и Bomb Shot, подберите с трупов Blunderbuss Shot и бегите направо в конец коридора. Перед вами откроется стена. Заходите в комнату с гробами и, не подходя к ним, бегите в соседнюю комнату. Уворачиваясь от стрел, возьмите Silver Sword и в сундуках заклинания Starspell и Fireball. Когда вы вернетесь в комнату с гробами, начнут появляться призраки. Уничтожьте их и в одном из гробов возьмите Blunderbuss Shot и заклинание Strength. Идите в проход с красно-белыми шашечками и по мосту на другой конец шахты. Убейте двух крыс с мечами и на шахматном лифте спускайтесь вниз. Откройте большую деревянную дверь и убейте двух



крысаков с дубинами. Выходите из этой комнаты в другую дверь и, взяв заклинание Warding и три Health Potion, идите на мост.

>>> Уровень Inversion 3.

Запишитесь и бегите по мосту до металлической двери. Уничтожьте находящихся за ней двух крыс с мушкетами и заходите в следующую дверь. Убейте крысу с мечом, и осторожно приблизьтесь к двум мирно беседующим стражникам. Расправившись с ними, откройте ближайшую к входу левую нишу. Застрелите стражника в ней и возьмите оставшийся после него Health Potion. Теперь откройте дальнюю левую нишу. Убив очередную крысу, возьмите еще один Health Potion и Flamethrower Ammo. Поднимите стену в нише напротив и, расправившись с охраной, расстреляйте бочки с порохом, чтобы уничтожить крысу в соседней комнате. Если у вас это не получилось, то быстро забегите в комнату и расстреляйте охранника через окно. Нажмите на рычаг в стене и убейте появившуюся крысу с мушкетом. Выходите в коридор и откройте последнюю нишу. Не торопитесь входить туда. Развернитесь к нише спиной и пятьтесь назад. Как только появятся три крысы-стрелка, убейте их и жмите на рычаг. Бегите в открывшуюся дверь и поднимайтесь на лифте наверх. Откройте деревянную дверь слева и бегите по коридору мимо решетки до светлой стены. Откройте эту стену, а за ней еще одну. Переключитесь на меч и бегите к золотому



ключу. Взяв его, откройте сундук рядом и взмахом меча подберите три Health Potion, заклинания Warpig и Arc of Power. После этого сразу бегите обратно, пока стена не опустилась, иначе вы рискуете быть затоптанными ботинком. Вернувшись к деревянной двери, вы обнаружите двух материализовавшихся крыс с мушкетами. Убейте их и, открыв дверь, бегите вперед по коридору. Перепрыгните через проваливающийся участок пола и поднимитесь на лифте наверх. Идите к золотому ре-

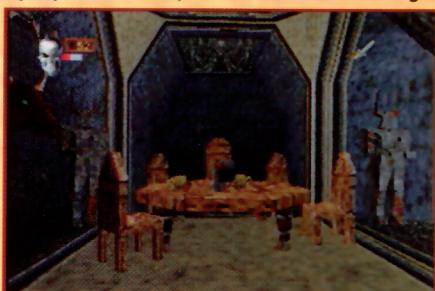


шетке и в комнате за ней возьмите два Flamethrower Ammo, два заклинания Fireball, два заклинания Jetspell и два заклинания Razorspell и выходите обратно в зал. В нише в центре зала возьмите заклинание Warding и два заклинания Starspell, после чего уничтожьте трех мушкетеров и трех крыс с мечами. Большая деревянная дверь откроется, и выбегут еще две крысы с мушкетами. Прикончите их и идите через автоматическую дверь на мост. Убейте крысу с мушкетом и на другой стороне откройте металлическую дверь.



>>> Уровень Inversion 4.

Бегите по коридору налево и возьмите в тупике два Health Potion, Warding и Flamelance. Теперь бегите в правый коридор. Убив по пути с десяток крыс, подойдите к рычагу в дверном проеме и, нажав на него, быстро прыгайте на синюю платформу, которая опустит вас вниз. Зайдите в обеденный зал и возьмите возле стола Flamethrower Ammo и ступайте в металлическую дверь. Стоя на мосту, сохраните игру и входите в деревянную дверь на другом конце шахты. Убейте семерых крыс в центральном коридоре и идите в левый проход. Уничтожьте двух крыс и, открыв сундук в конце прохода, возьмите Strength



и два Health Potion. Увернитесь от двух привидений и бегите обратно. В центральном коридоре сожгите крысу и идите до светлой стены. Откройте ее и на лифте поднимайтесь вверх. Пробегите по коридору до конца и прикончите двух крыс. Откройте решетку и войдите в маленький коридор. Теперь надо действовать предельно быстро. Активизируйте оба рычага и бегите в следующую комнату. Откройте дверь справа и за ней жмите на рычаг. Теперь отворите дверь напротив и точно так же активизируйте рычаг. Открывшаяся центральная дверь приведет вас к телепорту. Заходите в него и, взяв Golden



Key, выходите через решетку. Открыв решетку напротив, вы сможете взять два Health Potion, Blunderbuss Shot и Starspell. Идите ко второму лифту и на нем спускайтесь вниз. Откройте левую дверь с золотым черепом, а за ней еще одну. В сундуке возьмите четыре Health Potion и Warding. Вернитесь к лифту и откройте правую дверь. Бегите по коридору до развилки. Убив каменного монстра, идите не по короткому пути, а по полукруглому коридору. Прикончив еще одного каменного, выходите в деревянную дверь.



>>> Уровень Inversion 5.

В самом начале уровня встаньте на стрелке на полу и спрыгните туда, куда она показывает, чтобы взять Grenade Launcher Shot, Invisibility и Warding. Поднимитесь на платформе обратно и бегите до решетки. В



комнате за решеткой прикончите четырех крысаков с дубинками и активизируйте рычаг на правой колонне. За открывшейся решеткой возьмите Golden Key, а в комнате, где были крысаки, откройте стену слева. Пройдите по новому коридору до двух дверей. Войдите в правую дверь и откройте решетку. Позади вас появятся две крысы с мушкетами. Прикончите их и идите по открывшемуся коридору до комнаты с еще двумя мушкетерами. Прибейте обоих при помощи гвоздемета ушами к стенке и, взяв два Blunderbuss Shot и Ankh of Vitality, нажмите на золотой рычаг. Вернитесь на мост в начале уровня и идите в золотую дверь. В зале за этой дверью запишитесь и возьмите в сундуках пять Fireball, два Health Potion и два Blunderbuss Shot. Встаньте на платформу в центре и нажмайте на рычаг. Как



только платформа поднимется вверх, прыгайте с разбега в одну из боковых ниш и, стоя в ней, расстреляйте четырех крыс-гранатометателей. Соберите оставшиеся после них четыре Health Potion. Из четырех

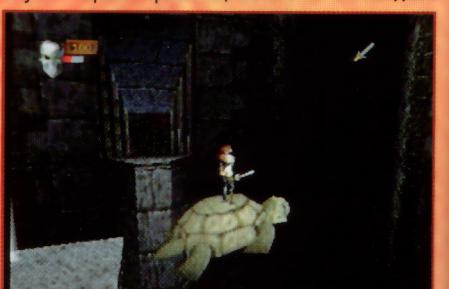
ниш две содержат в себе рычаги, а две другие — металлические решетки. Прыгайте в нишу с левым рычагом и нажмите его, после чего скажите к правому рычагу и нажмите на него тоже. Доберитесь до левой ниши с решеткой и возьмите три Rocket Launcher Shot и Strength. Откройте решетку для того, чтобы телепортироваться на платформу, висящую в центре зала, и опять повторите операции с рычагами, а потом прыгайте в правую нишу с решеткой для того, чтобы взять Red Key. Нажмите на рычаг, и вы снова окажетесь на висящей в воздухе платформе. Спуститесь вниз и идите в дверь с красным черепом.

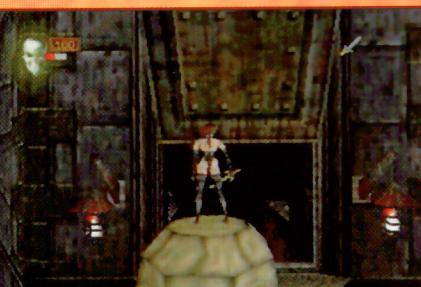
>>> Уровень Inversion 6.

Запишитесь и садитесь на летающую черепаху, которая доставит вас в зал с тремя мушкетерами. Уничтожьте их и возьмите Blunderbuss Shot. Дерните за красный флаг на стене, чтобы взять Ankh of Vitality, после чего откройте металлическую дверь. Ваши действия приведут к тому, что энергетическая защита с боковых ниш исчезнет и оттуда выбегут два мушкетера и крысак с ду-

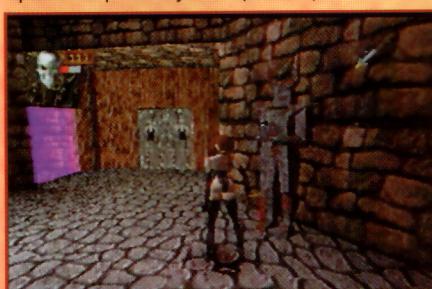


бинкой. Уничтожьте их и подберите Blunderbuss Shot. Откройте металлическую дверь и возьмите за ней два Firefly. Бегите в проход в другом конце зала по коридору до конца и убейте выскошивших на вас мушкетера и крысака, после чего заходите





в металлическую дверь. Прикончите еще двух крыс-мушкетеров и возьмите на полке два Health Potion, Strength и Speed. Откройте деревянную дверь и дерните в ком-



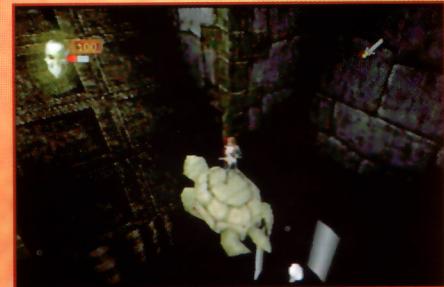
нате за красный флаг, висящий на стене, чтобы открыть сундук и взять Fireball и Firefly. В соседней нише возьмите два Bomb Shot и идите в деревянную дверь, за которой вас поджидают три крысака. Поднимите каменную стену в конце пути и заходите в следующую комнату. Дерните за красный флаг и через открывшуюся дверь выходите с уровня.

Grenade Launcher и три Grenade Launcher Shot. Нажмите на рычаг и идите дальше. Пройдя через деревянную дверь, заходите в телепортатор, который перенесет вас в логово. Возьмите три Grenade Launcher Shot, нажмите на рычаг и спрыгивайте вниз. Прибив второго громилу, подберите два Flamethrower Ammo и выходите в металлическую дверь. Откройте гробы по обе стороны, возьмите три Health Potion и два Rocket Launcher Shot и сматывайтесь в телепортатор. Откройте металлическую дверь, а затем стену справа, чтобы взять Flamelance и два Rocket Launcher Shot. Берите прямо до деревянной двери и выходите в нее.

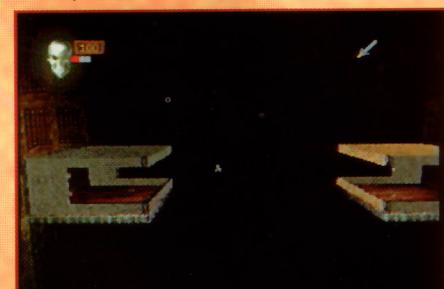
болезненно спуститься вниз. Затем запрыгивайте на спину черепахе, и она увезет вас с уровня.

>>> Уровень Inversion 9.

Запишитесь и отправляйтесь на черепахе в опасную дорогу. Вам предстоит проплыть на спине этой рептилии по тренировочной зоне крыс. В самом начале вы подберете Grenade Launcher и Grenade



Launcher Shot. Именно это оружие наиболее эффективно при обстреле дотов, в которых прячутся крысы. Стрелять придется и направо, и налево, так что приготовьтесь



>>> Уровень Inversion 8.

Пробегите по мосту и убейте роботапушку в конце. Теперь встаньте в середине моста и спрыгните на мост внизу. Запишитесь и, подобрав Health Potion, прыгайте в телепортатор. Идите дальше через металлическую дверь в конце верхнего моста. Не

к жаркой прогулке. У каждого дота вы будете подбирать боеприпасы для гранатомета, а также у третьего дота вам придется пересесть на параллельно плывущую черепаху. В конце воздухоплаванья спрыгивайте с черепахи и сохраняйте игру. Пройдя



вставайте сразу на лифт. Сначала убейте двух гранатометателей на возвышении. Теперь можете спускаться вниз и прикачивать по очереди двух крысаков с дубинами, двух роботов-пушек и одного огромного робота. В зале также есть ряд сундуков. Те сундуки, которые стоят подряд, открывать не стоит, поскольку там бомба. В остальных сундуках (всего их три) можно найти семь Grenade Launcher Shot, 3 Rocket Launcher Shot, артефакт Ankh of Vitality, 8 заклинаний Fireball, 2 заклинания Warpig, Grenade Launcher и 4 Health Potion.

Когда вы убьете огромного робота, сразу встаньте на его платформу, чтобы без-

вперед по коридору, вы окажетесь в логове роботов. Убейте вначале трех роботов-пушек, а затем двух огромных роботов и закончите роботами-скорпионами. Собе-



дите оставшиеся после них предметы: четыре Grenade Launcher Shot, четыре Bomb Shot, War Pig и три Health Potion. Как только вы убьете всех роботов, вы-



ходите из зала, используя лифт рядом с тем местом, где раньше лежали Health Potion.

>>> Уровень Dragon 1.

Войдите на уровень и в центральной нише возьмите Silver Sword. Убейте двух красных и пятерых серых рыцарей, после чего откройте нишу на левой стене и, уничтожив



трех серых рыцарей, нажмите на золотой рычаг. Теперь откройте нишу с правой стороны зала, пробегите до светлой стены, откройте ее и, дождавшись, когда выключится огненный поток, активизируйте рычаг. Быс-



тро бегите обратно в зал. Если у вас есть заклинание Charm of Icy Cool, вы можете спуститься на центральном лифте вниз. Не трогая ни каких рычагов, активизируйте заклинание и входите в комнату. Соберите четыре Fireball, два Health Potion, два



Grenade Launcher Shot, Venom Sword, Speed, Arc of Power, Strength, Warding и быстро выходите из комнаты. Нажмите на рычаг справа, чтобы подняться наверх. Идите через открытую решетку в коридор с



тремя серыми рыцарями. Возьмите оставшийся после их смерти Golden Key и запишитесь. Откройте решетку с золотым

черепом и поднимайтесь на лифте вверх, на сражение с Blood Beast. Бейте его Venom Sword — это очень помогает. Убив чудище, соберите в сундуках все предметы и по ступеням залезьте в боковой проход. Доберитесь до красных и серых рыцарей, спускайтесь на лифте к следующему уровню.

>>> Уровень Dragon 2.

Бегите вперед и спускайтесь на лифте в зал дьяволиц. Нажмите на все рычаги у колонн и убейте появившихся дьяволиц. Идите в открывшуюся нишу, возьмите два Rocket Launcher Shot и нажмите на золотой рычаг. На лифте в центре зала поднимайтесь наверх, нажмите на рычаг и запиши-



тесь. Вернитесь обратно в главный зал и через решетку идите по коридору до логова Hydra. Обойдите зал по карнизу и нажмите четыре рычага по углам, убив по пути семерых дьяволиц. Таким образом в центре исчезнут телепортаторы, что позво-



лит вам нажать на рычаг, открывающий дверь внизу. Активизируйте Speed и, бегая от Hydra по залу, нажмите на шесть выключателей. Бегите в дверь и возьмите в сундуке три Health Potion, Antidote и спрятанные за стеной Speed и Strength. Используйте их и бросайтесь в бой. Через пару минут все будет закончено, и тогда бегите к телепортатору.

>>> Уровень Dragon 3.

Начав уровень, запишитесь и идите в логово Vilefor. Этот сиреневый дракон является братом красного дракона-босса игры. В своем логове Vilefor спокойно лежит, швыряясь в вас бомбами, поливая огнем из пасти. Победить его можно только



мечом черного духа, который вам и предстоит добыть. На первом уровне логова есть две стены с черепами, рядом с которыми располагаются выключатели. За каждой из стен есть лифт, ведущий на второй уровень. В одном случае вы найдете Flamelance и Ankh of Vitality, а в другом — выключатель. Активизируйте его и возвращайтесь на первый уровень. Теперь идите



к двери справа от входа в логово. Поднимайтесь на лифте вверх и нажмите в нише на рычаг, взяв Ankh of Vitality. Поднимайтесь еще выше и бегите к противоположной двери. Нажмите на рычаг рядом с



дверью. Теперь вернитесь в центр и идите налево. Откройте дверь, возьмите Ankh of Vitality и нажмите на рычаг, а потом быстро отпрыгните назад. Бегите к противоположной двери и возьмите за нее Warding. Нажмите на золотой рычаг и возвращай-



тесь к центру. Идите направо и, пройдя через дверь, активизируйте в нише справа рычаг. В открывшейся стене напротив нажмите на золотой рычаг и бегите в центр захватывать долгожданный меч. Теперь на лю-

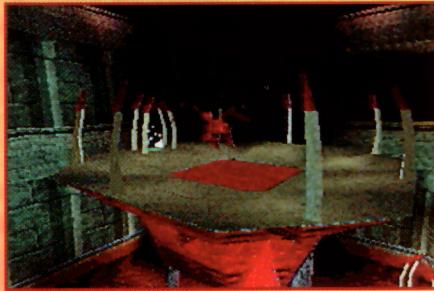


бом лифте спуститесь вниз и бегайте по кругу пока дракон не сядет на землю. Пока он на земле бейте его мечом. Как только

он умрет, бегите в комнату и, взяв Ankh of Vitality, спускайтесь на лифте к главному боссу.

>>> Уровень Dragon 4.

Выходите из лифта и сохраните игру на месте записи справа. Рычаг в углу поднимет левую стену. Бегите по карнизу до Rocket Launcher Shot. Как только вы его возьмете,



сразу остановитесь, поскольку впереди и сзади вас упадут каменные блоки. Перелезте через блок впереди и нажмите на рычаг, который поднимет правую стену в самом начале уровня. Возвращайтесь назад и бегите теперь в другую сторону, опять же остерегаясь падающих каменных блоков. Взяв Silver Key бегите к тому месту, где



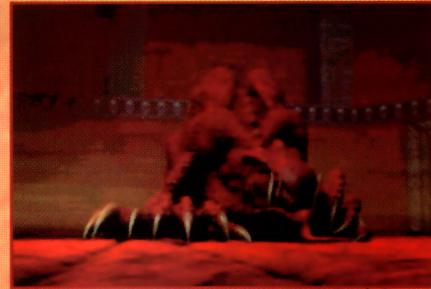
раньше были боеприпасы к ракетомету, и жмите на рычаг с черепом. Когда стена рядом с вами поднимется, идите через решетку в лифт и спускайтесь вниз. Перепрыгните с разбега на падающие плиты пола и в комнате с каменными блоками нажмите на рычаг в правой стене. Теперь при помо-



щи каменного блока залезьте наверх и активизируйте рычаг на левой стене. Входите в открывшуюся комнату через левую дверь и нажмите на рычаг справа. Теперь нажмите на второй рычаг. Зайдя в открыв-



шуюся нишу, возьмите Speed и активизируйте рычаг. Вернувшись в зал поднимитесь на самую высокую конструкцию из блоков, держась стены, и нажмите на переключатель. В открывшейся внизу нише возьмите Golden Key и Charm of Icy Cool. Откройте стену, помеченную золотыми черепами, и осторожно идите вперед. Перепрыгните через две ямы, взяв по пути Anti-magic Charm, и выходите через металлическую дверь на средний уровень логова. Пробегите по кругу и подберите Ankh of Vitality и Anti-magic Charm. Используя телепортатор, спуститесь на нижний уровень логова и подберите там Red Key и три Rocket Launcher Shot. При помощи одного из телепортаторов на внутреннем радиусе пере-



да это произойдет, доставайте Red Sword, активизируйте все защитные заклинания и прыгайте в ближайший телепортатор внутреннего кольца. Оказавшись на арене, бейте Melkor'a изо всех сил, пока он не умрет. По необходимости повторите процедуру. После смерти красного дракона садитесь поудобнее и смотрите финальную заставку.



меститесь на арену и сразу же прыгайте в другой телепортатор, чтобы попасть на самое дно колодца. Возьмите на дне Red Sword, Warding, Charm of Icy Cool и два Ankh of Vitality и активизируйте по очереди четыре золотых переключателя. Возвращайтесь на нижний уровень логова при помощи телепортатора, находящегося в середине, а не в углу. На нижнем уровне есть два рычага, нажав на которые вы должны сразу забегать в ближайший телепортатор, а затем с разбега прыгать в шахту, чтобы подобрать классные вещи и попасть в висящий в воздухе телепортатор. В остальном же бегайте по нижнему уровню, уворачиваясь от бомб, и ждите, когда Melkor приземлится на арену. Ког-





G-POLICE

Фирма-разработчик Psygnosys не раз радовала нас своими хитами. И в этот раз она попала в самую точку, выпустив футуристический симулятор вертолета — G-police. Действие игры происходит в гигантском мегаполисе будущего. Вы новобранец сил G-police и должны выполнять все соответствующие рангу операции, другими словами, охранять покой добродорядочных граждан. Все миссии проходят над улицами уже упомянутого мегаполиса, причем создается впечатление, что летаешь по настоящему городу. Улицы освещены в реальном времени, по ним ездят мирные граждане. Иногда на дорогах возникают пробки, мешающие продвижению ваших наземных отрядов. Стоит особенно отметить действия противников, которые совершают массу обманных маневров, да и вообще ведут себя очень разумно. Также в G-police у Вас есть напарники, и это действительно братья по оружию. Они сделаны явно не для красоты, а реально участвуют в боевых действиях.

Так как сама игра относится к жанру стрелялок, то мы не будем подробно расписывать куда, как и зачем вам лететь, а ограничимся лишь описанием оружия, основных противников и, конечно, кратким инструктажем ко всем миссиям.

ОРУЖИЕ

В G-POLICE достаточно вооружения, чтобы отправлять супостатов на тот свет пачками. Надеемся, что приведенный ниже полный список возможного вооружения поможет вам в этом не легком деле.

Henschel AAG-53E 25 mm

— основное ваше оружие в начале игры.

Подходит

для уничтожения вражеских истребителей. Обладает слабой огневой мощью и высокой скорострельностью.

Lavochkin GSh45-80 30 mm

— более мощный собрат AAG-53E,



отличается чуть меньшей скоростью выстрелов, зато куда медленнее перегревается.

ROCKETS — обычные ракеты. В отличие от пулемета может уничтожить более сильную технику противника. Недостатки: трудно попасть.

IR Seeking Air-To-Air Missile

— самонаводящиеся ракеты. Идеально подходят для уничтожения крупных кораблей врага с дальних позиций. Недостатки: нельзя использовать среди крупных жилых массивов.

Henschel HS38 Firestreak Missile

— аналогична IR missile, но имеет большую маневренность и, соответственно, более слабую боеголовку.

Henschel Starburst Dispersion Missile — самонаводящиеся ракеты, стреляющие зал-



пом из восьми штук. Применять для уничтожения маломаневренных групп врага. Недостатки: почти отсутствует радиус поворота.



C305B

Hyper-Velocity Missile — самые мощные ракеты. Лучшее оружие для уничтожения крупных вражеских кораблей вблизи. Недостатки: не имеют головки самонаведения, поэтому стрелять надо наверняка.



C28HY

MATRA 973 Unguided Rocket

— ракета среднего радиуса действия с разделяющейся боеголовкой. Недостатки: не имеет самонаведения.



C29MA

Rothbart Optics BW26M 80GW Military Laser.

После появления становится основным вашим оружием. Недостатки: быстро перегревается.



C28LASER

Villeneuve Industrie Plasma Launcher.

Самое мощное оружие. При зажатой кнопке «X» (огонь) идет накопление энергии. Отжав кнопку, вы произведете выстрел сгустком плазмы. Из-за невысокой скорости выстрела огонь лучше вести по малоподвижным целям.



C28PLAS

Rothbart Optics EPP. Этот тип оружия генерирует при выстреле мощный электромагнитный импульс, выводящий из строя всю электронику на вражеском корабле и полностью его парализуя. Помните: попадание импульса в гражданский корабль может разрушить его.



C28EPP

Beacon — сбрасываемый радиомаяк. Используются для указания местонахождения цели наземным частям G-POLICE.



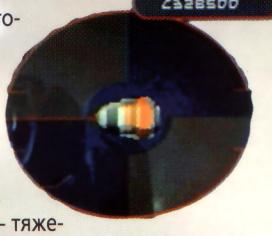
C37 FLR

BMBLETS — легкие бомбы. Подходят для уничтожения легкой наземной техники противника. Недостатки: очень слабые.



C31 BL

BOMB500 — средние бомбы. Использовать для уничтожения наземных строений и техники. Недостатки: трудно попасть по мишени.



C38500

BMB1000 — тяжелые бомбы. Использовать для уничтожения крупных наземных построек. Недостатки: мощная взрывная волна может повредить ваш корабль.



C3881000

Для восстановления энергии и оружия существуют специальные платформы, обозначенные на карте белыми квадратами.

СЛОЖНОПРОХОДИМЫЕ ПРОТИВНИКИ

MINING DROID.

Оружие — LASERS. **Броня** — средняя.

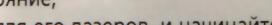
MINING DROID — первый серьезный враг, встретившийся у вас на пути. Тактика: для уничтожения MINING DROID'a вам понадобятся ракеты MIS-IR и MIS-Firestreak. Поймав противника в красную рамку, оттите на расстояние, недоступное для его лазеров, и начинайте запускать в него ракеты.



GUN BOAT.

Оружие — LASERS. **Броня** — тяжелая.

Taktika: здесь опять понадобятся MIS-IR и MIS-Firestreak. Когда они закончатся, придется добивать GUN BOAT обычными ROCKETS.



FREIGHTER.

Оружие — CANNONS.

Броня — тяжелая.



Taktika: первым делом надо уничтожить истребители, сопровождающие FREIGHTER, ракетами MIS-STAR, а потом уничтожить его ROCKETS.

ARGON GUNBOAT.

Оружие — LASERS. **Броня** — тяжелая.

Taktika: та же, что и GUN BOAT, только теперь у вас хватит MIS-IR и MIS-Firestreak, чтобы уничтожить его.



TITAN GUNBOAT.

Оружие — LASERS.

Броня — очень тяжелая.

Taktika: та же, что и у ARGON GUN-BOAT.



PUMA BMR.

Оружие — BOMBS.

Броня — тяжелая.

PUMA BMR представляет очень серьезную угрозу для вашей базы, поэтому уничтожить их надо очень быстро.

Taktika: так как PUMA BMR летают группами, то их надо уничтожать с помощью MIS-Starburst.



TIGERFRTR.

Оружие — LASERS.

Броня — тяжелая.

Taktika: TIGER опасен тем, что его лазерная пушка вращается на 360 градусов. Уничтожаются с помощью LASERS и MIS-HYP. Если их много, примите MIS-Starburst.



GOARD DROID.

Оружие — LASERS.

Броня — средняя.

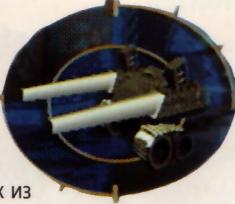
Taktika: не дайте им атаковать себя лоб в лоб.

GUARD DROID полностью уязвимы со спины. Воспользуйтесь этой возможностью и уничтожайте их с помощью LASERS.



SIEGE GUN.

Оружие — SHELS. **Броня** — тяжелая. **Тактика**: уничтожать на больших расстояниях из MIS-Firestreak



СИЛЫ G-POLICE

Как мы уже писали выше, многим коллегам вы можете отдавать приказы типа «убей его». Для этого надо лишь выбрать в меню выбора оружия «Wingman» и навести его на цель как ракету.

SQUAD CAR.

Оружие — нет. **Броня** — легкая. Нуждаются в прикрытии.



RIOT VAN.

Оружие — RIOT CANNONS. **Броня** — тяжелая. Некоторое время могут сдерживать натиск врага.



HAVOC.

Оружие — CANNONS. **Броня** — средняя. Первую половину игры вы летаете с напарниками на этих вертолетах.



APC ROCKETS.

Оружие — ROCKETS. **Броня** — средняя. **Сопровождают** более слабую технику.



TRANSPORT.

Оружие — CANNON. **Броня** — средняя. Доставляет грузы и информацию.



TRUCK.

Оружие — нет. **Броня** — тяжелая. Служит для постройки временной базы.



VENOM GUNSHIP.

Оружие — CANNON. **Броня** — тяжелая. Модифицированный HAVOC — на нем вы летаете во второй половине игры.



PUSUIT BIKE.

Оружие — CANNON. **Броня** — легкая. Пушечное мясо.

DEFENTER BMR.

Оружие — CANNON. **Броня** — средняя. Нуждаются в сопровождении до места бомбекки.



МИССИИ

Перед тем, как начать основную кампанию советую сначала попрактиковаться в TRAINING MODE, а уж потом перейти к выполнению боевых задач.

Итак, миссии. В G-POLICE несколько видов миссий. Классические — найти и уничтожить.



Сопровождение: в таких миссиях ваша цель сопровождать какой-либо объект из точки А в точку Б (естественно, он не должен быть уничтожен).

Слежка: надо проследить за определенным вражеским объектом. Причем действовать



вать в таких миссиях надо предельно осторожно, иначе вас смогут обнаружить, что символизирует о провале данной миссии.

Предотвращение катастрофы: здесь от вас потребуется не допустить гибель мирного населения.

Разведка: эта миссия в игре одна, но она одна из самых интересных. В ней вам дано задание разузнать о количестве вооружения врага. В этой миссии нельзя задерживаться в одном месте, так как ваш вертолет сканируют враги.



Бомбардировка: всего лишь надо разбомбить вражеские наземные строения (мосты, небоскребы, электростанции).

Захват: для прохождения этой миссии вам выдадут специальные ракеты, парализующие технику врага.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

MISSION 1

Цель миссии. Найти незаконное оружие и нейтрализовать его.

Прохождение. Летите в космопорт, по пути сбейте несколько вражеских истребителей. Прибыв в космопорт, просканируйте все контейнеры. Обнаружив оружие, дождитесь группы захвата G-P. Следуйте по ориентиру к грузовикам, просканируйте их. На одном из них незаконное оружие. Взорвите его.

MISSION 2

Цель миссии. Сопроводить отряд G-P до склада врага.



MEDIÉVIL



SONY



PAL

COMPUTER
ENTERTAINMENT



Прохождение. Охраняйте силы G-P, пока они не доберутся до склада. Держитесь поближе к ним. Прибыв на склад, парализуйте убегающих на двух машинах преступников с помощью EPP. Теперь уничтожьте приближающихся истребителей врага.

MISSION 3

Цель миссии. Проследить за подозреваемым.

Прохождение. Следуйте за подозреваемым, пока он не остановится на стоянке. Когда он покинет стоянку,бросьте BEACON для указания пути наземным частям G-P. Летите до следующей стоянки и, не отрываясь



от подозреваемого, уничтожьте вражеские корабли. Сбросьте еще BEACON на стоянку с подозреваемым. Теперь следуйте за ним до склада, где его можно будет уничтожить.

MISSION 4

Цель миссии. Посадить «шаттл» президента.

Прохождение. Прибыв в космопорт, расстреляйте все грузовики противника, находящиеся на взлетной полосе. Когда вы их уничтожите, держитесь рядом с «шаттлом» и не допускайте к нему вражеские истребители, пока он не сядет.

MISSION 5

Цель миссии. Доставить президента до штаб-квартиры.

Прохождение. Летите к лимузину президента. Сопровождайте машину. В некоторых местах дорога заблокирована противником. Уничтожьте баррикады. Также не забывайте уничтожать истребители.

MISSION 6

Цель миссии. Нейтрализовать вышедших из-под контроля андроидов.

Прохождение. Эта миссия наиболее сложная в игре, поэтому я распишу уничтожение врагов подробно. Первого андроида уничтожьте сверху с помощью ROCKETS.

Чтобы уничтожить второго, захватите



его в рамку и отлетите к краю моста. Когда он уедет вглубь, стреляйте в то направление, куда он уехал, из пулемета. Третьего уничтожьте с помощью MIS-IA, MIS-FIRE. Вернитесь на базу и пополните боекомплект. Теперь летите и уничтожьте остальных андроидов из MIS-IA, MIS-FIRE.

MISSION 7

Цель миссии. Парализовать вышедшие из-под контроля корабли.

Прохождение. Начинайте парализовывать корабли. Когда на вас нападут корабли врага, расстреляйте их всех. Уничтожьте наземные отряды. Двигайтесь к следующей группе кораблей, парализуйте их. Уничтожьте все силы врага.

MISSION 8

Цель миссии. Защитить склад оружия.

Прохождение. Направляйтесь к складу. Помогите силам G-P справиться с нападающими. Держитесь над складом, тогда весь огонь будет направлен на вас. Нейтрализуйте всех нападающих. Летите на базу врага и взорвите ее.

MISSION 9

Цель миссии. Снять с каравана бомбы и обезвредить их.

Прохождение. Следуйте к каравану. Когда он начнет движение, взорвите на крыши пушки с помощью MIS-IA, MIS-FIRE. Зависните над вагонами и забирайте с них бомбы (за один раз можно взять только одну бомбу). Сбросьте бомбы в безопасное место, обозначенное на карте красным квадратом, после чего уничтожьте караван.

MISSION 10

Цель миссии. Уничтожить вражеский штурмовой корабль, пока он не достиг штаб-квартиры президента.

Прохождение. Летите к GUN-BOAT. Захватите его в рамку и отлетите на безопасное расстояние, начинайте стрелять в него из MIS-FIRE, MIS-IA. Когда они закончатся, подождите, пока он не нападет на здание,



подлетите к нему сверху и добейте из ROCKETS.

MISSION 11

Цель миссии. Перехватить запущенную ракету.

Прохождение. Найдите ракету и уничтожьте ее. Летите к пусковой установке, взорвите ее.

MISSION 12

Цель миссии. Уничтожить истребители, которые нападают на мирное население.

Прохождение. Следуйте в квартал, где происходят беспорядки. Перебейте все ис-



требители. Летите в следующий квартал. Здесь помимо истребителей будет один AUTO-TANK. Двигайтесь в последний квартал, добейте оставшиеся силы врага.

MISSION 13

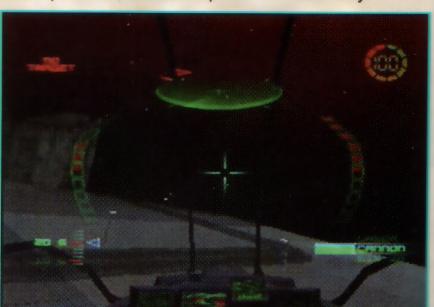
Цель миссии. Перехватить и уничтожить осадные орудия.

Прохождение. Летите к первой группе SIEDGE GUN, уничтожьте их. Направляйтесь к ARGON GUNBOAT. Взорвав его, быстро возвращайтесь на базу пополнить боекомплект. Затем очень быстро летите ко второй группе SIEDGE GUN и расстреляйте их.

MISSION 14

Цель миссии. Уничтожить все силы врага и его главный штаб.

Прохождение. Сопровождайте отряд G-P. Долетев до стоянки бомбардировщиков, уничтожьте их, пока они не взлетели. Доведя отряд до цели, вернитесь на базу и по-





PlayStation

SONY



PAL

COMPUTER
ENTERTAINMENT



полните боекомплект. Теперь летите туда, где оставили свой отряд. Сбросьте бомбы на силы врага.

MISSION 15

Цель миссии. Сопровождать отряд G-P до базы врага, чтобы они собрали нужную информацию.

Прохождение. Прикрывайте отряд до базы противника. Долетев до базы врага, уничтожьте всю технику противника. Через некоторое время с базы попытаются скрыться три машины врага. Задержите их



помощью EPP. Сопроводите отряд G-P до своей базы.

MISSION 16

Цель миссии. Уничтожить все корабли, которые нападают на казармы и жилой комплекс.

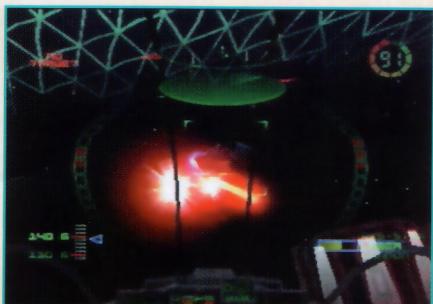
Прохождение. Аналогично миссии 12.

MISSION 17

Цель миссии. Защитить от врага ресурсо-добычающие станции G-P.



Прохождение. Летите к первой станции. Уничтожьте вначале SIEDGE GUN, а потом бомбардировщики. Следуйте ко второй станции. Расстреляйте все корабли противника. Двигайтесь к третьей станции, по пути уничтожьте трех истребителей. Сначала уничтожьте два AUTO-TANK'a с помощью MIS-IA, MIS-FIRE. Добейте корабли и двигайтесь к последней станции. Уничтожьте нападающих.



MISSION 18

Цель миссии. Доставить отряду G-P боеприпасы и сопроводить их до базы врага.

Прохождение. Летите на склад, заберите боеприпасы и летите по ориентиру к своему отряду. Сбросьте им боеприпасы. Уничтожьте группу нападающих. Следуйте за отрядом G-P, прикрывая их. Доставив отряд до базы G-P, пополните боезапас. Следуйте на базу врага. Перебейте на ней всю охрану. Двигайтесь к бомбардировщикам G-P, сопроводите их до базы врага.

MISSION 19

Цель миссии. Отбить у врага электростанцию.

Прохождение. Сопровождайте отряд G-P. Сопроводив их до места, летите к станции. Взорвите все ПВО и сбросьте BEACON для указания пути наземным силам G-P. Уничтожьте все силы врага.



MISSION 20

Цель миссии. Уничтожить мосты вместе с техникой врага.

Прохождение. Следуйте к кораблям противника, уничтожьте их. Летите к бомбардировщикам G-P, двигайтесь за ними. Взорвав мосты, направляйтесь по ориентиру. Расстреляйте ПВО по обеим сторонам мостов. Как только через них перейдут силы G-P, взорвите мосты вместе с техникой врага.

MISSION 21

Цель миссии. Взорвать все генераторы и сопроводить силы G-P.

Прохождение. Двигайтесь к генератору врага, взорвите его. Летите к следующему генератору, уничтожьте его и охрану. Следуйте к своему отряду. Отбейте атаку врага. Двигайтесь к генератору, по пути уничтожайте корабли противника. Взорвите генератор. Летите на место, обозначенное на карте красным квадратом. Сбросьте BEACON. Следуйте к своему отряду, сопровождайте его.



MISSION 22

Цель миссии. Патрулировать районы и уничтожать всю технику врага.

Прохождение. Патрулируйте районы и уничтожайте всю технику врага.

MISSION 23

Цель миссии. Доставить отряды G-P к штабу G-P. Уничтожить нападающих на вас предателей.

Прохождение. Охраняйте отряд G-P, пока он не доберется до штаба. Уничтожьте все ПВО, находящиеся на штабе, заодно



уничтожьте и предателей. Летите к вертолету G-P, сопровождайте его до штаба. Уничтожьте все силы врага.

MISSION 24

Цель миссии. Взорвать пять радарных станций врага.

Прохождение. Летите к первой станции. Уничтожьте вражеские корабли с помощью MIS-STAR, пока они на земле. Издали уничтожьте станцию с помощью MIS-IA, MIS-FIRE. Следуйте ко второй станции. Захватите ее в прицел и отлетите на безопасное расстояние. Оттуда уничтожьте ее из MIS-IA, MIS-FIRE. С остальными станциями проделайте то же самое.

MISSION 25

Цель миссии. Уничтожение главного военного комплекса врага.

Прохождение. Следуйте к кораблям-разведчикам противника и сбейте их. Сопро-



HAPPY END!!!

После того, как пройдете игру, вам дадут секретный код. Введите его в PASSWORD. Теперь вам доступны новые миссии в режиме TRAINING.



вождайте бомбардировщики G-P. Уничтожьте все цели и сбросьте BEACON.

MISSION 26

Цель миссии. Взорвать генераторы, построить временную базу.

Прохождение. Двигайтесь к генератору, взорвите его. Летите к силам врага и уничтожьте их все. Сбросьте BEACON на то место, где раньше была база врага. Прикрывайте отряд, пока он не доберется до места постройки базы. Отражайте атаки врага, пока база будет строиться.

MISSION 27

Цель миссии. Аналогична миссии 22.

Прохождение. Элементарное.

MISSION 28

Цель миссии. Уничтожить главный штаб противника.



Прохождение. Сопровождайте свой отряд до места, летите к штабу. Уничтожьте всю охрану. Сбросьте BEACON и ждите подкрепление. Взорвите два AUTO-TANK'а и один FREIGHTER. Уничтожьте штаб.

MISSION 29

Цель миссии. Разведать о количестве боевой техники противника.

Прохождение. Сканируйте всю попадающуюся технику противника. Нельзя долго находиться в одном месте, так как враги вас тоже сканируют. Также по врагу нельзя открывать огонь. Просканировав всю технику, летите к вертолету G-P.



MISSION 30

Цель миссии. Уничтожить все силы врага.

Прохождение. Сложнейшая миссия в игре, особой тактики прохождения нет. Можете рассчитывать лишь на свое мастерство. Бог в помощь...

MISSION 31

Цель миссии. Патрулировать улицы.

Прохождение. Следуйте на место преступления. Задержите с помощью EPP двух мотоциклистов. Летите на стоянку и просканируйте подозрительный грузовик. Летите к месту нарушения общественного порядка. Перебейте всех преступников. Следуйте к кораблю противника, проследите за ним. Когда на вас нападут вражеские корабли, уничтожьте их. Потом уничтожьте корабль, за которым следили.

MISSION 32

Цель миссии. Сопроводить отряд G-P до вражеского склада.

Прохождение. Летите на склад. Просканируйте ящики, уничтожьте ПВО. Затем сбросьте BEACON. Летите к своему отряду, сопроводите его до склада. Прибыв на склад, уничтожьте ПВО и корабли противника. После этого на вас нападет наземный отряд врага. Уничтожьте и его. Затем появятся еще ПВО и несколько роботов. Сопроводите отряд G-P до базы.

MISSION 33

Цель миссии. Патрулирование, уничтожение вражеских частей.

Прохождение. Элементарное.

MISSION 34

Цель миссии. Э-эх...Сопровождение отряда...

Прохождение. Если вы прошли предыдущие миссии на сопровождение, пройдете и эту.

MISSION 35

Цель миссии. Уничтожение главного крейсера врага.

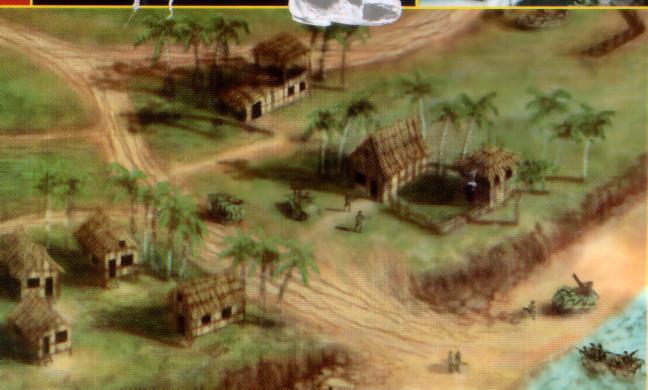
Прохождение. Полетайте около крейсера. Когда получите сообщение по радио, летите к командному пункту G-P. Заберите бомбу. Направляйтесь вовнутрь крейсера. Его главный реактор находится под защитным полем. Чтобы его нейтрализовать, надо уничтожить все генераторы, снабжающие поле энергией. Когда поле будет отключено, летите к реактору. Сбросьте на него бомбу.



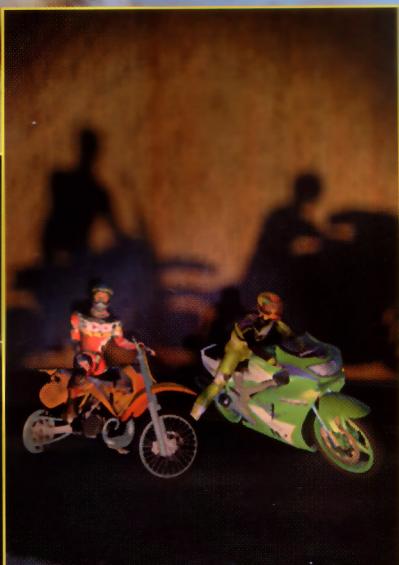
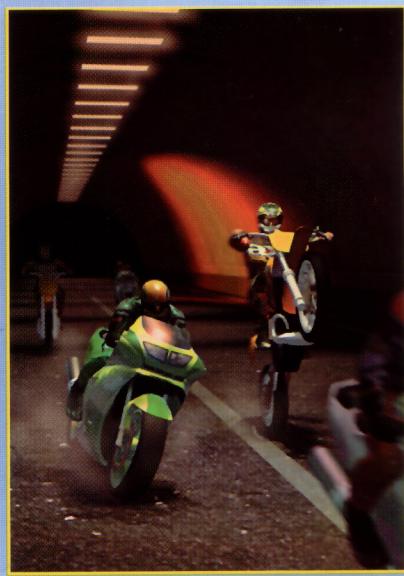
ГАЛЕРЕЯ

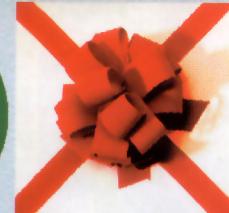
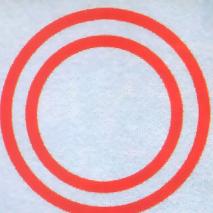
WARGAMES

DEF CON 1

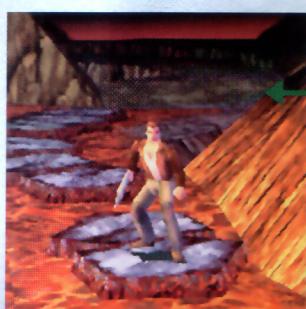


MOTO RACER 2





СЕКРЕТЫ



Парящий Harry.

В окне ввода паролей введите:
ZEROGHARRY

Пароли уровней:

CAKEWALK
METROPOLIS
DEEPDARK
TEMPLEME
HOTROCKS
GOINGDOWN
WOWTHATSHOT
JAILBREAK
THUNDERDOMES
MAGICGARDERN
SPOOKYMESAS
GEEHEISBIG
BIGWORMGUY
BESTFORLAST

Дополнительная жизнь:

Введите пароль: GIVEMELIFE.

Просмотр видеороликов:

Введите пароль: PLAYMOVIES.

Просмотр титров:

Введите пароль: CREDITS.

Невидимость:

Введите пароль: 2DHARRY.

(Помните, что несмотря на невидимость Harry будет получать повреждения в случае падания).

Просмотр комикса:

Введите пароль: PITFALLCOMIC.

Демонстрационная игра:

Введите пароль: VIGILANTE.

99 жизней:

Введите пароль:

STEVECRANEME.

«Тихий» Harry:

Введите пароль: STOPTALKING.



Pitfall 3d.

Большеголовый Harry.

В окне ввода паролей введите:
BIGHEADHARRY

Плоский Harry.

В окне ввода паролей введите:
2DHARRY



Warhammer: Dark Omen.

Просмотр заставок.

На экране главного меню введите:

↔, L1, O, L2, Δ, R2 — для Black Grail.

R1, Δ, R2, R2, □, R1 — для Carnstein and Jewel.

R2, ↔, R2, вверх, вниз, ↔ для Hand of Nagash.

O, Δ, □, ↔, R1, R2 — для Liber Mortis.

L2, ↔, □, ↔, R1, R2 — для Victory.

R1, L2, Δ, □, ↔, R2 — для Long March.

↔, ↔, □, ↔, R1, R2 — для просмотра титров.

Пропуск глав.

На экране главного меню введите: R2, R1, L2, R2, R1, R2. Нажмите «resume», чтобы все подействовало.

На экране войск нажмите Select и нажмите: R1, R1, L2, L2, R1, R2 — чтобы пропустить битву;

R1, L1, R1, L2, R1, R2 — дополнительные деньги;

R1, L1, R2, R2, R1, R1 — touch of death;

R2, R1, R2, R1, L2, R1 — rapid reload;

L2, L2, R2, L2, R1, R1 — выбор врага;

L2, L2, L2, L2, R1, R2 — pinheads.

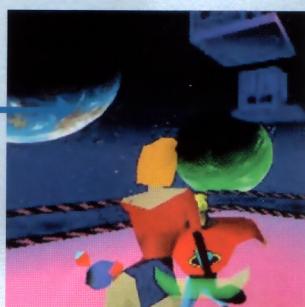
Нажмите «resume», чтобы все подействовало.



Секретная опция.

Если вы сможете пройти игру, одновременно освободив всех девушек, вам откроется новая опция их просмотра.

Blasto.

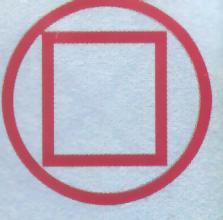
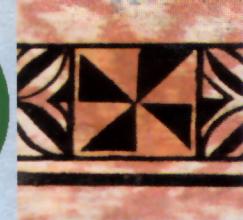
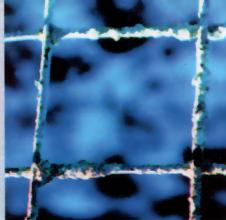
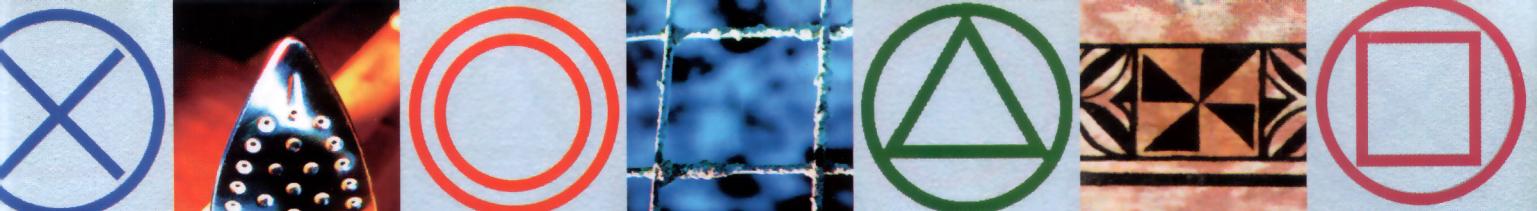


Final Fantasy VII.

Куча денег.

В начале игры назовите Клауда именем Fuji, и вы получите кучу денег и геев на 10-м уровне.

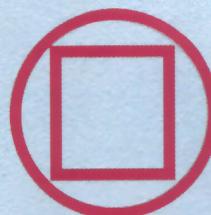




Rosco McQueen.

Коды уровней:
 Laundry 2: FLUFFY
 Laundry 3: SWEATY
 Auto 1: HOTROD
 Auto 2: GREASE
 Auto 3: BIGEND
 Harold's 1: SMELLY

Harold's 2: WIDETV
 Harold's 3: PILLOW
 Leisure 1: TRICEP
 Leisure 2: MOTION
 Leisure 3: HIPHOP
 Residential 1: KENNEL
 Residential 2: BARREL
 Runaround: SPLASH



Grand Theft Auto.

Тайный режим.
 В окне ввода своего имени наберите tony blair.



Gex: Enter the Gecko



Бесконечные жизни:

Ведите игру в режим паузы и поставьте засветку на 'Quit'. Зажмите L2 и нажмите: \uparrow , \uparrow , \downarrow , \Rightarrow , Δ , \downarrow . Если это сработало, вы услышите звуковой сигнал (также, как и во всех других cheats).

Все остальные коды также вводятся из режима засветки, установленного на 'Quit'.

Непобедимость:

Зажмите L2 и нажмите: \uparrow , \uparrow , \downarrow , \Rightarrow , \uparrow .

Выбор уровня:

Зажмите L2 и нажмите: \uparrow , \uparrow , \Rightarrow , Δ , \downarrow , \Rightarrow . Возобновите игру и нажмите «Select» для получения специального меню. Нажмите \uparrow для того, чтобы получить доступ к следующей части меню.

Gex Quotes.

Зажмите L2 и нажмите: Δ , \uparrow , круг, \uparrow , \downarrow . Возобновите игру, и Gex будет комментировать действия, когда вы будете нажимать Select.

Rambling Gex:

Зажмите L2 и нажмите: \downarrow , \Rightarrow , \uparrow , \downarrow , \Rightarrow , \uparrow , \downarrow , \Rightarrow .

Отладочное меню (Debug Menu):

Сначала введите код выбора уровня. Затем нажмите «старт» для того, чтобы ввести игру в режим паузы, и поставьте засветку на 'Quit'. Зажмите L2 и нажмите: \uparrow , Δ , \Rightarrow , \uparrow , Δ , \times . Возобновите игру и вернитесь к Media Dimension. Нажмите Select для того, чтобы получить отладочное меню (Debug Menu).

Выберите в нем 'Collectables Menu', и вы сможете назначить столько предметов и

Formula Karts.

Дополнительные трассы:
 В качестве пароля введите WOODSTOCK.

Дополнительные карты:
 В качестве пароля введите CHIPPIE.



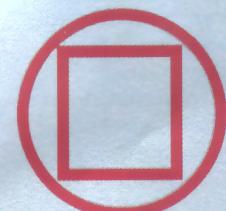
пульта ДУ, сколько захотите. Затем выберите 'Get All Remotes' и увеличьте количество Red Remotes до максимума для того, чтобы открыть все области и уровни. Вы можете также нажать на квадрат для того, чтобы посмотреть лучшее время для каждого уровня.

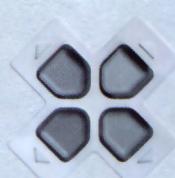
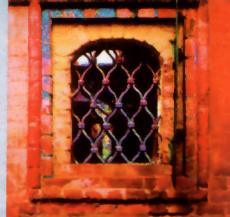


Star Wars: Masters Of Teras Kasi.

Midget Mode:

Зажмите: вверх, X, Select и R2 во время выбора героя и держите их, пока не начнется бой.





Jet Moto 2.

Все треки:

- Перейдите на экран опций и выберите уровень сложности MASTER и установите 5 кругов на трек.
- Перейдите на экран установок Player 1 и нажмите X на «Li'l Dave».

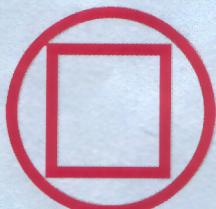


3. Быстро нажмите \uparrow , \downarrow , \leftarrow , \rightarrow , R2, R1, L2, L1. У вас на это всего четыре секунды.

- Вернитесь на экран опций и выберите 3 круга на гонку.
- Нажмите X.

Bonus Character and Tracks:

Для того, чтобы гоняться за Enigma, пройдите все 10 трасс на уровне сложности «Master». Когда вы получите Enigma, откроется новый уровень сложности, который будет называться Insane! Кроме того, вам откроются трассы из первого Jet Rider в зависимости от того, за кого вы прошли Master-уровень.



Need for Speed III: Hot Pursuit.

В окне ввода имени пользователя введите следующие коды для получения различных результатов:

Все стандартные машины и трассы: SPOILT



Трасса the Room: PLAYTM

Трасса Caverns: XCAV8

Трасса Auto Cross: XCNTRY

Трасса Space Station: MNBEAM

Трасса Scorpio-7: GLDFSH

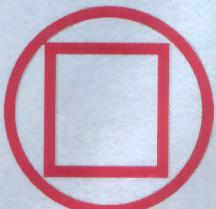
Трасса Empire City: MCITYZ

Jaguar XJR: 1JAGX

Mercedes Benz: AMGRMC

El Nino: ROCKET

Все эти коды работают только в режиме «Single Race».



Dead or Alive.

Все костюмы:

После каждого прохождения игры за любого из героев на нормальном уровне сложности вы получите его дополнительный костюм.

Играть за Raidou:

Получите все одежду для всех персонажей. После этого пройдите игру любым персонажем мужского пола, одев на него пятую одежду, либо любым персонажем женского пола, одетым в пятнадцатую одежду.

Играть за Ayane:

Пройдите игру за Raidou.



то откроется еще одна дополнительная опция.

Управление камерой после победы:

С помощью крестовины вы можете вращать камерой, а с помощью L1 и R1 — приближать и удалять.

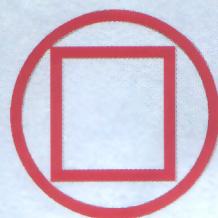
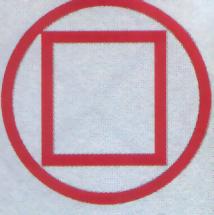
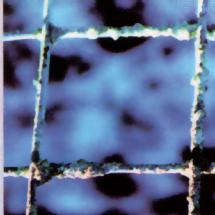


Дополнительные опции:

Первая дополнительная опция появится после первого прохождения игры. После этого все остальные опции будут открываться каждые три часа игры.

Если вы выполните все движения для любого персонажа в режиме тренировки,





THE BITMAP BROTHERS

TOCA: Touring Car Championship.

Коды:

Введите коды в окне ввода имени пользователя для получения следующих результатов:

Секретный Lava Land Track
Введите код CMDISCO для активации скрытого lava track .

Автомобили в пространстве:

Введите код CMLOGRAV, и все автомобили будут крутиться вокруг вас после столкновения.

That's All Folks :

Введите код CMTOON, и фон превратится в мультфильм.

Twisted Metal Touring Car :

Введите код TANK, и ваш экипаж сможет стрелять гранатами, когда вы будете активизировать air horn.

Король картинга :

Введите код CMCHUN и вы сможете поменять ваш мощный автомобиль на irritating карт.

TV камера :

Введите код CMFOLLOW. Угол обзора камеры будет меняться

L.

Make Your Units Tougher:

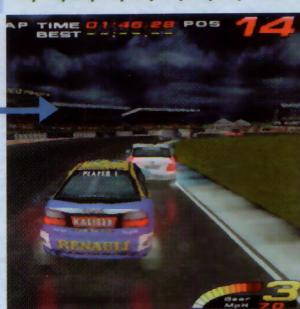
□, O, X, Δ, Δ, X, O, □

Непобедимость:

□, Δ, O, X, X, O, Δ, □

Включить Pad 2:

X, Δ, □, O, Δ, O, X, □



затем: △ — уничтожение форта противника.
□ — уничтожение вашего собственного форта.

Пароли уровней.

Уровень 2.

□, Δ, X, O, Δ, □, O, X

Уровень 3.

□, X, O, Δ, Δ, □, X, O

Уровень 4.

□, Δ, X, O, O, Δ, X, O

Уровень 5.

X, O, □, X, Δ, □, X, O

Уровень 6.

□, O, Δ, X, O, X, □, O

Уровень 7.

X, O, □, X, Δ, Δ, X, O

Уровень 8.

X, X, O, Δ, X, O, □, X

Уровень 9.

O, X, O, □, X, O, □, O

Уровень 10.

O, Δ, O, O, □, Δ, X, O

Уровень 11.

X, □, O, X, X, □, □, O

Уровень 12.

X, X, O, X, O, X, □, O

Уровень 13.

O, Δ, X, O, Δ, □, X, O

Уровень 14.

□, Δ, X, O, Δ, X, O, □

Уровень 15.

□, Δ, X, O, □, Δ, X, O

Уровень 16.

O, X, O, □, □, X, □, X

Уровень 17.

O, □, Δ, Δ, X, O, □

Уровень 18.

□, O, □, X, X, O, O, Δ

Уровень 19.

X, O, X, O, Δ, Δ, X, O

Уровень 20.

Δ, Δ, X, O, Δ, Δ, X, O



VR Sports Powerboat Racing.

Введите следующие коды в качестве имени для получения различных результатов:

MIN — катамараны класса Minnow.

IKE — катамараны класса Pike.

CUD — катамараны класса Baracuda.

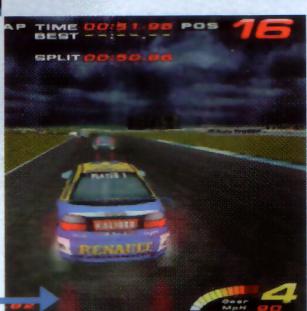
COMPACT — маленькие лодки.

ZOOOOOM — сверхбыстрые лодки.

SPEEEED — быстрые лодки.

DEFORM — большие головы.

LARGE — большие двигатели.





Croc.

Выбор уровня.

Введите: $\uparrow, \leftarrow, \downarrow, \square, \diamond, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \downarrow, \square, \diamond, \uparrow$ — в качестве пароля.

Пароли всех уровней:

1-2 — $\uparrow, \leftarrow, \diamond, \leftarrow, \downarrow, \square, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \downarrow, \square, \uparrow$.



1-3 — $\diamond, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \uparrow, \leftarrow, \downarrow$.

1-b1 — $\downarrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \downarrow, \square, \uparrow$.

1-s1 — $\leftarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \downarrow, \square, \uparrow$.

1-4 — $\uparrow, \leftarrow, \downarrow, \square, \diamond, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \downarrow, \square, \uparrow$.

1-5 — $\diamond, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \square, \uparrow$.



$\uparrow, \leftarrow, \diamond, \uparrow, \downarrow$.

1-6 — $\diamond, \uparrow, \diamond, \uparrow, \diamond, \uparrow, \diamond, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow$.

1-b2 — $\leftarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow$.

1-s2 — $\uparrow, \diamond, \leftarrow, \diamond, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow$.

2-1 — $\rightarrow, \downarrow, \square, \downarrow, \uparrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \uparrow$.

2-2 — $\downarrow, \rightarrow, \downarrow, \square, \uparrow, \leftarrow, \rightarrow, \downarrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow, \square, \uparrow$.

2-3 — $\leftarrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \downarrow, \square, \uparrow$.

2-b1 — $\leftarrow, \downarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \diamond, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow$.

2-s1 — $\downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow$.

2-4 — $\rightarrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

2-5 — $\leftarrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

2-6 — $\uparrow, \leftarrow, \diamond, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

2-b2 — $\rightarrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

2-s2 — $\downarrow, \rightarrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

3-1 — $\uparrow, \uparrow, \diamond, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

3-2 — $\uparrow, \leftarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

3-3 — $\diamond, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

3-b1 — $\downarrow, \leftarrow, \diamond, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

3-s1 — $\leftarrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

3-4 — $\uparrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

3-5 — $\rightarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

3-b2 — $\leftarrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

3-s2 — $\uparrow, \rightarrow, \uparrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

4-1 — $\rightarrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

4-2 — $\downarrow, \rightarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow$.

4-3 — $\leftarrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

4-b1 — $\uparrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

4-s1 — $\rightarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

4-4 — $\downarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

4-5 — $\leftarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

4-6 — $\uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

4-b2 — $\rightarrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

4-s2 — $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.

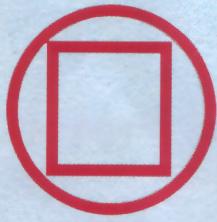
5-1 — $\leftarrow, \downarrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow$.

5-2 — $\uparrow, \downarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow$.

5-3 — $\rightarrow, \uparrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow$.

5-4 — $\downarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow$.

5-b1 — $\leftarrow, \downarrow, \leftarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow$.



Deathtrap Dungeon.

Выбор уровня.

На экране главного меню нажмите:

L1, R1, $\Delta, \Delta, \square, \circ, R1, L1$.

Теперь зайдите в Load Game и вам станут доступны все уровни.

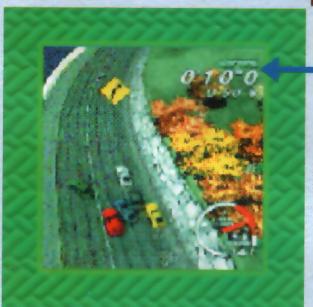


Rascal

Пропуск комнат и уровней.

В качестве пароля введите HOUSE. Таким образом, вы войдете в режим отладки.

После этого идите в дом главного героя. И теперь внизу экрана вы увидите мир и уро-



Speedster.

На экране заставки введите следующие коды для получения различных результатов: тайная трасса — X, $\uparrow, \Delta, \downarrow, R1, L1$.

машины Heavy Metal — L1, R1, L1, $\square, R1, Up$.

концепт-карты — $\uparrow, \leftarrow, \rightarrow, X, O, \square$.



вень, в котором вы находитесь. В данном случае это LAB 07. Теперь при нажатии на R1 вы можете выбрать нужный уровень, а с помощью R2 — нужную комнату. Выбрав то место, в которое вы хотите попасть, просто нажмите на кнопки R1 или R2.

УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ !

Журнал Official PlayStation проводит лотерею среди участников анкетирования. Мы хотим, чтобы наш журнал становился все лучше и лучше и помочь нам в этом можете только Вы.

А что бы узнать Ваше мнение, мы и проводим анкетирование.

Очень надеемся на Вашу помощь. Спасибо.

Для участников анкетирования будут разыграны великолепные призы от ведущего разработчика и издателя компьютерных игр — компании Electronic Arts.

Это майки, сумки, часы и другие замечательные сувениры с символикой фирмы.

Всего более 50-ти призов.

Ждем Ваших писем. Наш адрес:

101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Official PlayStation».



Призы предоставлены компанией **Soft Club**.

АНКЕТА

1. Ваше имя и фамилия: _____

2. Ваш почтовый адрес (с индексом): _____

3. Возраст: _____

4. Сколько номеров журнала Official PlayStation (Россия) вы читали? _____

5. Какие статьи этого номера Вам больше всего понравились? _____

6. Какие статьи этого номера Вы прочитали без интереса? _____

7. Какие статьи этого номера Вы не стали читать? _____

8. Что бы Вы хотели изменить в нашем журнале? _____

9. Какие другие журналы о видео-играх Вы читаете? _____

10. Какие из них Вам больше всего нравятся? Почему? _____

11. Этот номер PlayStation Вы купили в комплекте с диском? _____

12. Если «Да», то почему Вы это сделали? Ведь номер с диском дороже! _____

13. Если «Нет», то почему? _____

14. Ваши пожелания по улучшению нашего журнала: _____

GLOVE



СУПЕРПЕРЧАТКА ДЛЯ PLAYSTATION™

www.the-glove.com



100% Совместимость
со стандартным
контроллером для
PlayStation™ (PAL/NTSC)

Цифровой,
аналоговый
и псевдоаналоговый
режимы

Чувствителен
к движениям
ваших пальцев
и запястий

Удобное
и эргономичное
расположение
кнопок

Суперперчатку GLOVE™ для PlayStation™ вы можете приобрести
в магазинах Game Land:

— С/К «Олимпийский», Т/Ц «Новый Колизей», 8-ой подъезд
— ул. Новый Арбат, дом 15, магазин «Компьютерные игры»
Телефон для справок: (095) 288-3218

Предъявив данный купон, вы сможете
получить скидку 60 рублей.

-60
рублей



2883218



ПИСЬМ



Добрый день, уважаемая редакция ОР!

Надоело мотаться по книжным магазинам и киоскам в поисках компьютерных журналов, в которых 1-2 страницы посвящены моей любимой дорогой и ненаглядной приставке PlayStation. Наконец появился журнал, полностью посвященный этой приставке. Я просто счастлив.

А теперь несколько вопросов.

1. Расскажите поподробней о видео-CD модуле для PlayStation.
2. Можно ли проигрывать видеодиски без него?
3. Прогнозируют скорую кончину PlayStation. Правда ли это?
4. Сколько игр на тему Star Wars сделано на PlayStation и сколько прогнозируется в ближайшем будущем?

Предлагаю сделать обзорную статью на тему этих игр.

На этом все.

Николай Джевецкий.
Город Одесса.



1. Рассказывать про него особенно нечего. Как вы можете сами догадаться, этот аксессуар превращает PlayStation в настоящий проигрыватель стандартных видеодисков. К сожалению, его производством занимается не Sony, поэтому его безупречного качества гарантировать мы не можем. Тем не менее, ничего плохого о нем мы также не слышали.

2. Нет.

3. Начнем с того, что любая приставка умирает только тогда, когда вы перестаете на ней играть. А что касается прогнозов, то да, такое мнение существует. Но насколько скоро это произойдет, никто точно сказать не может, однако большинство специалистов сходятся на мнении, что PlayStation еще проживет около двух лет.

4. Насколько нам известно, на PlayStation по мотивам Star Wars сделано всего три игры: стрелялка от первого лица Dark Forces, стрелялка Rebel Assault 2 и драка Masters of Teras Kasi. К сожалению, ни одна из этих игр не дотягивает по своему исполнению до лучших творений на эту тему для PC, а именно до Jedi Knight и X-Wing/Tie Fighter. Будут ли на PlayStation выпущены еще игры по этим фильмам пока неизвестно.



Здравствуйте, уважаемая редакция Official PlayStation!

Я надеюсь, что вы ответите на некоторые мои вопросы.

1. Игра Resident Evil 2. По окончании этой игры вам будет показан рейтинг. Почему-то он у меня всегда D, хотя я преодолел даже трехчасовой рубеж. Мне интересно, за что этот рейтинг дается.

2. Странно, но большинство журналов умалчивает о такой замечательной серии, как Mortal Kombat. Сообщите, пожалуйста, дату перевода на PlayStation MK4.

3. Когда появится Dungeon Keeper?

4. Выйдет ли продолжение MK: Mythologies?

5. Когда появится фильм по игре Resident Evil?

Гостев Дмитрий.
Город Москва.



1. Чтобы повысить ваш рейтинг, вам необходимо закончить игру еще быстрее (менее чем за 2 часа), открыть все секреты и запомниться как можно меньше раз.

2. Умалчивают журналы об этой знаменитой серии по одной причине: никто из серьезных критиков ее не любит. Причиной такого отношения к ней стала ее незаслуженная популярность, которая помешала более качественным произведениям на эту тему добиться такого же признания. А что касается четвертой части этой игры, то стоит ждать ее появления на PlayStation уже в июле.

3. Никогда. Однако его продолжение должно будет появиться на PlayStation одновременно с версией для PC в конце этого — начиная следующего года (по крайней мере так обещает Bullfrog).

4. Пока ничего об этом неизвестно.

5. Скорее всего, этот фильм появится в прокате только в следующем году, так как до сих пор кинокомпания, которая купила на него права, не смогла найти подходящего для такого проекта режиссера.



Здравствуйте, уважаемая редакция журнала Official PlayStation!

Я очень люблю свою приставку и в особенности те игры, которые делают для нее фирмы Namco и Square. Хотел бы узнать, что готовят нам эти компании в будущем. Заранее благодарю.

Иванов Денис.
Город Москва.



Начнем с Namco. Это издательство в этом году официально планирует выпустить 2 игры: трехмерное приключение своего героя-талисмана Pac-Man'a и рисованную RPG Tales of Destiny. Что будет дальше, пока неизвестно, однако уже ходят слухи о том, что Namco готовит к выходу в этом году продолжения своей стрелялки с пистолетом Time Crisis и продолжения своей драки Soul Blade, которое называется Soul Calibur.

Что касается Square, то ситуация здесь такая. После того, как этой компании удалось подписать договор о сотрудничестве с Electronic Arts, нам посчастливится увидеть намного больше игр от этого издательства, переведенных на английский язык. В частности, в этом году нам посчастливится поиграть в приключенческую игру Parasite Eve, трехмерную бродилку/RPG Brave Fencer Musashiden, драку Bushido Blade 2 и классическую ролевую игру на манер Final Fantasy — Xenogears. В следующем же году это издательство обещает выпустить наиболее долгожданный свой проект, а именно восьмую часть Final Fantasy.



Добрый день, дорогая редакция моего любимого журнала Official PlayStation!

Я совсем недавно купил себе приставку и хотел бы узнать, какие карточки памяти, джойстики и прочие аксессуары вы могли бы мне посоветовать приобрести.

С уважением,
Кондратов Михаил.
Город Санкт-Петербург.



Начнем с карточек памяти. Наша редакция советует вам приобретать только официально выпущенные карточки памяти на 15 блоков, причем только в магазинах. Как показала практика, на рынке сегодня можно найти огромное количество их подделок, которые отказываются работать уже через несколько дней или месяцев. То же самое касается и джойстиков. Даже если вы увидите на рынке вроде бы хороший джойстик от Sony, дать гарантию того, что это не подделка, никто не может. А все подделки также в скором времени отказываются правильно функционировать (это проверено на практике). Еще по поводу джойстиков мы можем дать такой совет: купите себе Dual Shock и не знайте хлопот. Лучше джойстика на PlayStation сегодня просто нет.

Что касается других аксессуаров, то здесь вы вольны выбирать себе все, что хотите. Только не забудьте о том, чтобы проверить подлинность этого товара, иначе ваша покупка сможет вас разстроить уже на второй день.



Здравствуйте, уважаемые сотрудники редакции Official PlayStation!

Хотел бы вам задать один личный вопрос: какие игры вы сами больше всего ждете на PlayStation?

И еще. Если можно, то составьте свой хит-парад самых лучших игр для PlayStation.

Жду ответа.

Михаил Иванченко.
Город Москва.



Больше всего в этом году мы ждем двух игр: *Metal Gear Solid* и перевода на английский язык игры *Xenogears*. В следующем же году мы хотели бы поскорей увидеть *Soul Calibur* от *Namco* и *Final Fantasy 8* от *Square*.

А что касается нашего собственного хит-парада игр для PlayStation, то этот вопрос очень сложный. Однако мы попытаемся назвать десять самых достойных, на наш взгляд, игр:



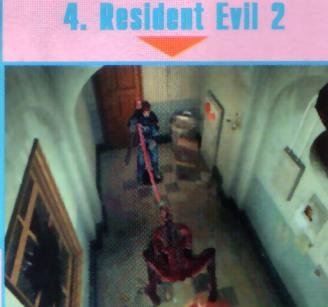
1. *Gran Turismo*
(европейская версия)



2. *Tekken 3*



3. *Final Fantasy VII*



4. *Resident Evil 2*



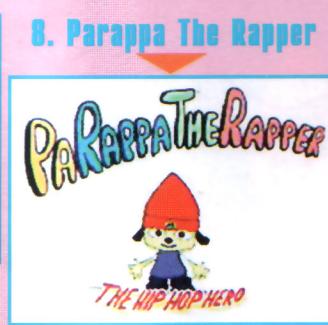
5. *Tomb Raider 2*



6. *Wipeout 2097 (XL)*



7. *Colony Wars*



8. *Parappa The Rapper*

10. *Soul Blade*



9. *Time Crisis*



Поощрительные призы достались следующим играм: *Final Fantasy Tactics*, *Porche Challenge*, *Castlevania: Symphony of the Night*, *Need For Speed 3*, *Jumping Flash (1&2)* и не похожей ни на что игрушке *Monster Rancher*. Извините, если кого забыли.



Здравствуйте, уважаемая редакция Official PlayStation!

Хотел бы задать такой вопрос. Сам я увлекаюсь видеоиграми уже давно и часто подумываю о том, чтобы самому начать писать об играх в какой-либо журнал. Как мне это можно сделать?

Заранее благодарю.

Сергей Китайцев.
Город Мытищи, Моск. Обл.



Сделать это очень просто. Для этого вы желательно должны жить в Москве, иметь у себя дома PlayStation и разбираться в играх. Чтобы мы сами смогли оценить ваши знания и умения, достаточно прислать нам в редакцию маленький (не более двух страниц) обзор своей любимой игры. Не забудьте оставить нам ваши координаты, чтобы мы могли, если что, с вами связаться. Так вот, если ваш обзор нам понравится, то мы вас обязательно об этом оповестим. В противном случае пишите еще, и, быть может, однажды вы сможете стать автором нашего журнала. К сожалению, ответить всем мы не сможем, но лучшие рецензии, скорее всего, мы будем публиковать в разделе «обратная связь».



Добрый день, дорогая редакция ОР Россия!

Я являюсь ярым поклонником стратегических игр, таких как *Red Alert* и *Warcraft 2*. Мой вопрос заключается в следующем: когда наконец на PlayStation начнут выходить все те стратегические игры, которые десятками выходят на PC? Почему у нас на приставке выходят одни только гонки и драки? Это непорядок.

Все, жду ответа.

Иван Петров.
Город Пермь.



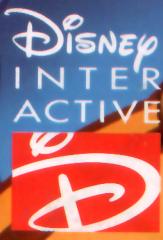
К сожалению, из огромной армии владельцев PlayStation с тобой согласны только лишь около 50 000 игроков (именно таким тиражом расходятся самые лучшие стратегические игры для приставки). Вы сами выбираете то, что любите, а издательства только следуют этой статистике при выборе игр для издания на PlayStation. Вот если бы вы так же охотно покупали *Red Alert* и *Warcraft 2*, как вы покупаете *Tekken*, тогда ситуация могла бы в корне поменяться. Но этого не происходит, поэтому издательствам остается только лишь выпускать гонки да драки. В общем, вы сами виноваты в том, что на PlayStation так мало выходят стратегических игр.

Disney's

ACTION GAME

FEATURING

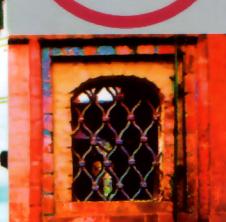
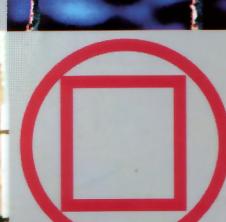
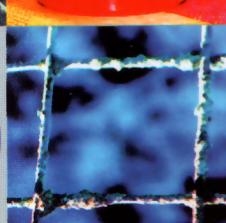
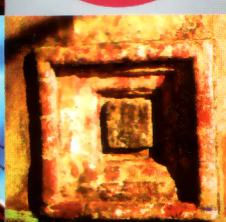
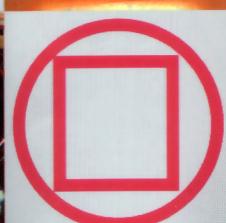
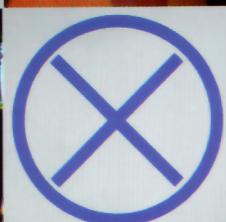
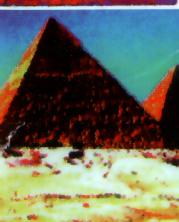
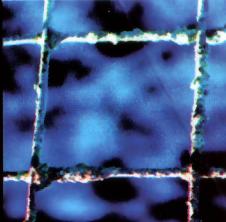
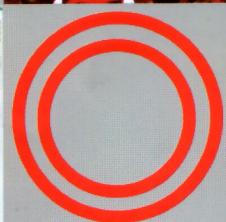
HERCULES



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™



Журнал

«OFFICIAL PLAYSTATION»

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

Учредитель:

ИЧП «Агарун Компани»

Главный редактор:

Владислав Пискунов

Ответственный редактор:

Михаил Разумкин

Авторы:

Дмитрий Эстрин, Сергей Амирджанов,
Александр Грудзинский, Иван Напреенко,
Андрей Белкин, Борис Романов,
Данила Стрелков, Алексей Лига, Алексей
Ковалев

Дизайн, Верстка, Цветоделение и

Иллюстрации:

Светлана Данилова, Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий.

Корректор:

Екатерина Васильева

Для писем:

101000, Москва,
Главпочтамт а/я 652
«Official PlayStation»

Рекламная служба:

Тел.: 124-0402 Факс: 125-0211

Служба распространения:

Тел.: 288-3218

Web-Site:

www.gameland.ru

E-mail:

magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «Пранат Пре Пресс»

Тираж 30 000 экземпляров

Тираж CD 20 000 экземпляров

Цена договорная



Редакция ждет откликов и писем читателей.
Рукописи, фотографии и иные материалы не
рецензируются и не возвращаются. Приносим
свои извинения читателям, на письма которых
редакция не ответила. За достоверность рек-
ламной информации ответственность несут са-
ми рекламодатели.

При цитировании или ином использовании
материалов, опубликованных в настоящем из-
дании, ссылка на «Official Playstation», обяза-
тельна. Полное или частичное воспроизведение
или размножение каким-бы то ни было спосо-
бом материалов настоящего издания допус-
кается только с письменного разрешения вла-
дельца авторских прав.

Отпечатано в типографии
компании ScanWeb (Финляндия)

OFFICIAL PLAYSTATION Magazine

Publisher — Gameland International, Inc.,

488 7th Ave 8G

New York, NY 10018

Phone: (212) 736-2717

Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, ScanWeb Company

GT GRAN TURISMO™

революционное качество!

ОПТИМАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК
625

ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

